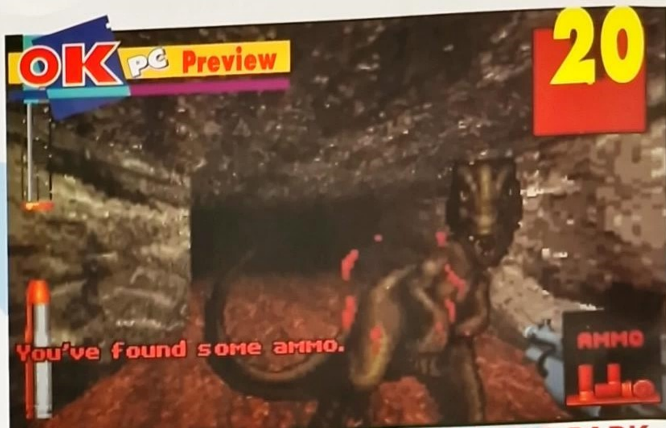

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 16
Demo de
SIMON THE SORCERER,
el aprendiz de brujo.
OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA PRIMERA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE
UN POSTER DE LOCURA:
MANIAC MANSION II
Entity:
AMAZONA SALVAJE
PISTAS Y TRUCOS DE:
A-TRAIN
ULTIMA VII
THE SAN DIEGO ZOO PRESENTS
The ANIMALS!
A MULTIMEDIA EXPERIENCE
MINDSCAPE
The Animals!:
EL ZOO EN CASA
CONCURSA CON NOSOTROS:
- CONCURSO DE ROL
- GUNSHIP 2000
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
8 414090 201261 00016





JURASSIC PARK
Dinosaurios fuera de control
En la isla que alberga saurios prehistóricos se produce una auténtica catástrofe que tienes que solucionar.



ENTITY
Lucha sin cuartel
No hay piedad. Entity debe desaparecer para que Xeres y Tierra queden libres de su amenaza.



THE ANIMALS!
Un zoológico a tu medida
En un CD caben miles de imágenes de animales, además de vídeo y texto.



MIGHT & MAGIC III
El rol al alcance de todos
Muy conocida en EEUU, esta saga de rol es capaz de *enganchar* a cualquiera; y si no lo crees, pruébala para convencerte.



A-TRAIN
Hazte rico sin darte cuenta
Las vías del tren son la clave para amasar la inmensa fortuna que te está esperando.

Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Frío, frío... pero comienzan a llegar títulos muy esperados por todos en medio de este otoño que nos está moliendo los huesos. Si alguien creyó que el *arcade* para PC no daba más de sí, **Entity** nos demuestra que hay mucho por disfrutar con amazonas como Anthemis, en unos escenarios de lo más jurásicos. Hablando de saurios, os ofrecemos las imágenes más fascinantes de **Jurassic Park**, que está haciendo estragos en el cine, las consolas y, por supuesto, el campo literario. Los enganchados al primer **Alone**, van a apreciar **Alone in the Dark 2**, una obra maestra de las perspectivas y las dimensiones. Ahora hay que hacer lo posible por entrar en una casa para rescatar a una niña de ocho años. También pasamos revista a **King Quest VI**, la última producción de esta genial serie de Sierra. Por cierto, no hay peligro para la versión de **Mortal Kombat** para PC, pese a todo lo publicado sobre su supresión en España; por lo menos, así lo asegura Sega y la distribuidora española, Arcadia. Introducimos una saga de rol muy exitosa en EEUU pero aún desconocida para los usuarios españoles: se trata de **Might & Magic**, que hará las delicias de avezados *roleros* y principiantes. ¡Ah, y alucina con lo que puede salir de un disquete de doble densidad! Sí, **Simon The Sorcerer** son 2 Megas comprimidas de información. Verás qué escenarios y qué divertido es guiar a Simón por el bosque encantado. Con **Seal Team** podrás sentir las emociones de los marines estadounidenses en la guerra del Vietnam. Hasta escucharás las melódicas cancioncillas con las que los chicos se levantan la moral. Si has leído *El mundo anillo*, de Larry Niven, va a gustarte mucho **Ring World**, una aventura gráfica basada en la novela. Y si adoras a los animales y desearías tener un zoo en tu propia casa, ahí va **The Animals!**, un CD con miles de imágenes, numerosos vídeos y cantidad de información escrita sobre los animales del mundo. La obra *Informática Hardware & Software* os regala su primera entrega este mes.

Simon The Sorcerer

El aprendiz de brujo

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC compatible. 640 Kb de RAM libres .
Disco duro, unidad de disco: *3 1/2"* ,
Tarjeta gráfica: VGA 256 colores, **RATON**.
Instrucciones de carga:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y teclea **INSTALAR**. Luego, sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla. Una vez instalada, teclea **SETUP** para configurar la demo conforme a las necesidades de tu PC. Después, teclea **SIMON** para ejecutar la demo. No puedes ejecutar la demo desde el disquete porque está comprimida. ¡A disfrutar con Simón!

LINEA DIRECTA

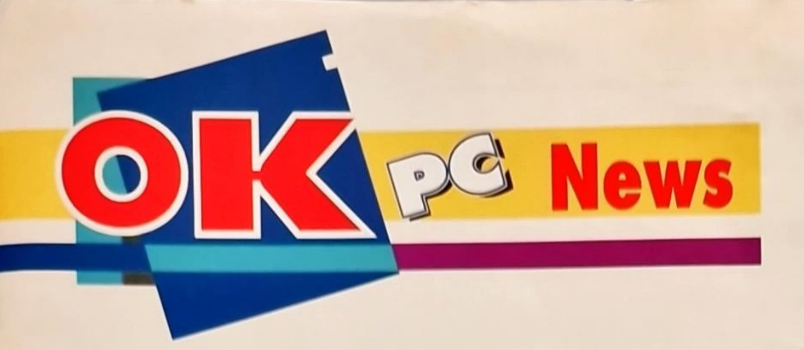
Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

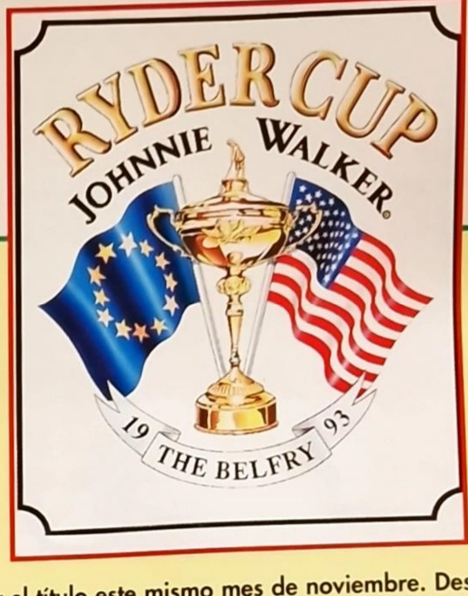
Teléfono:
(91) 457 52 82

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Adjunto Director Editorial: Saúl Braceras.
Director: Saúl Braceras.
Redactores: Carmen Arnanz, Enrique Maldonado Rollizo, Juan Carlos Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "May", Ángel Francisco Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración: Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones: Carmen Marín. Tel.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain XI 93.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

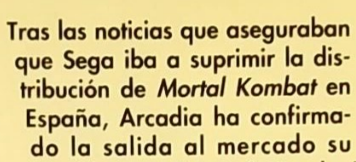
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.





ARCADIA

ASEGURADO `MORTAL KOMBAT´ PARA PC



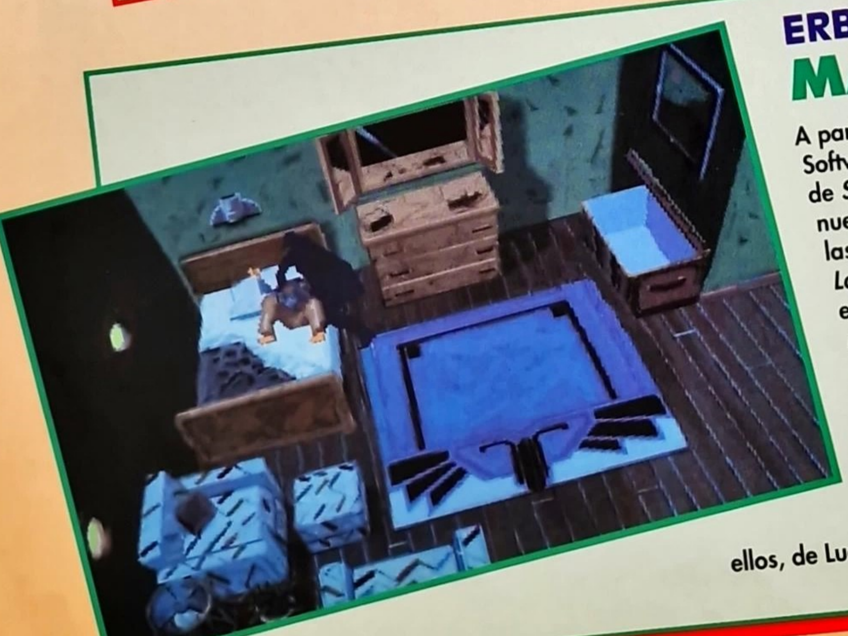
Tras las noticias que aseguraban que Sega iba a suprimir la distribución de *Mortal Kombat* en España, Arcadia ha confirmado la salida al mercado su versión para PC. Podréis adquirir el título este mismo mes de noviembre. Destacan además dos juegos de Ocean: el simulador de combate *TFX* y el juego de golf *Ryder Cup*, que puedes encontrarlos ya en sus formatos de PC y CD-ROM. Virgin ataca con otros títulos como *Terminator 2*, el citado *Mortal Kombat*, y *Krusty´s Fun House*. Como ya anunciamos, Activision lanza *Return to Zork*, para revivir las emociones del legendario *Zork*; ahora, Arcadia lo comercializa en el mercado español. *Troddlers*, con 175 niveles de test de inteligencia, y el futbolero *Goal* completan la oferta esta distribuidora. Como has podido comprobar, hay muchos resabios de la última edición de la feria de Londres ECTS 93 ¿verdad? Pues es una pura *casualidad*.



A la derecha, imagen del simulador TFX.

ERBE

MAS DE LO BUENO



A partir de ahora, todas las producciones de Rage Software llegarán a España a través de Erbe. Es el caso de *Striker*, una dosis de arcade para las teclas de nuestro PC. Más acción con *Gateway II*, de Accolade y las misiones de *Comanche Mission 2*. Uno de Sierra, *Laura Bow*, acaba de salir a la calle. A mediados de este mes nos espera *Litil Divil* (Gremlin) y a finales el rolero título *Realm of Darkness* (Grandslam), además del arcade *Armour Fist*. Erbe quiere además tocar una fibra muy sensible: el bolsillo de los jugones, con sus packs de la casa Sierra: *King Quest V* y *Heart of China*, al módico precio de 8.490 pesetas, lo mismo que la pareja formada por *Larry I* y *Larry V*. En próximos meses habrá más ofertas de juegos, entre ellos, de LucasArts. En la imagen, una escena de *Laura Bow*.

DRO SOFT

SE ACERCA LA SEGUNDA PARTE DE 'ULTIMA VII'

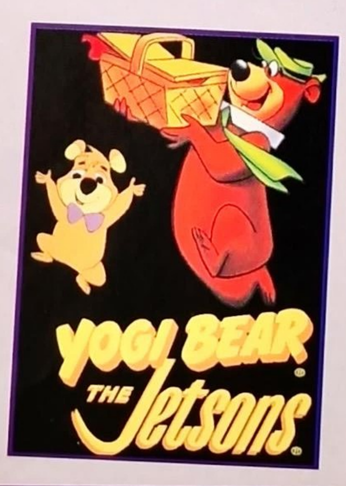


Siempre pendiente de los gustos de la afición *rolera*, Dro Soft estrena varios títulos de SSI que se engloban bajo esa denominación. Hablamos de *Dark Sun*, *Fantasy Empires* y *Forgotten Castles*, los tres con *software* en castellano. Y no hay que olvidar la segunda parte de *Ultima VII*, que nos llega en diciembre. *Lord British* sigue haciendo de las suyas y creando nuevos laberintos para la imaginación. Preparáos, porque ya os adelantamos que está en preparación la octava parte de *Ultima* e incluso hay un proyecto de la novena. Tampoco faltan los títulos deportivos como *Winter Games* y *Links Pinehurst Course*, de la casa US Gold. Pygnosis tiene en cartera dos aventuras gráficas: *Christmas Lemmings* e *Innocent*. En la fotografía de la izquierda, vemos la carátula de presentación de *Dark Sun*.

PROEIN

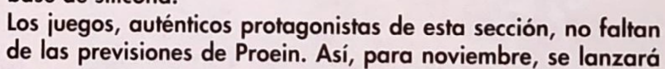
QUICK SHOT, 'JOYSTICKS' Y RATONES PARA TODOS



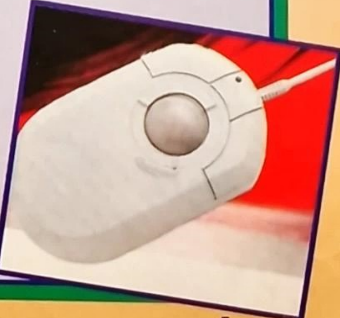


Si echas en falta *joysticks* con garantías para disfrutar plenamente de tus simuladores de vuelo, Proein ofrece la línea Quick Shot. Hay muchos modelos para que elijas el que más se adapte a tus necesidades: Aviator 5 y 6, los modelos Warrior 5 y 6 o la gama Intruder están a tu disposición. Las características comunes son su compatibilidad con el IBM PC/XT/AT, 386 y 486, dos botones de tiro y conector de15 *pins*. En cuanto a ratones, existe una gran variedad de modelos tradicionales y *track-balls*. Observan la misma compatibilidad que los *joysticks*, poseen una resolución variable y un conector de 9 *pins*. La bola que incluyen estos ratones está fabricada a base de silicona.




Los juegos, auténticos protagonistas de esta sección, no faltan de las previsiones de Proein. Así, para noviembre, se lanzará *Discoveries of the Deep*, de Capstone. *Hanna´s Barbera´s* y *Magic Boy*, de Empire son títulos especialmente dedicados a los más pequeños, además de *Combat Classic 2*, para los muy guerreros. La casa Impressions saca a la luz *When Two Worlds War* y *The Blue and the Gray*. El mes de diciembre nos trae deportivos como *Soccer Kid* y *Sabre Team*, *Global Domination* (Empire) y la cuarta parte de la espléndida saga de rol *Might and Magic* (New World Computing). El esperado *Campaign 2* saldrá al merado también por esas fechas.





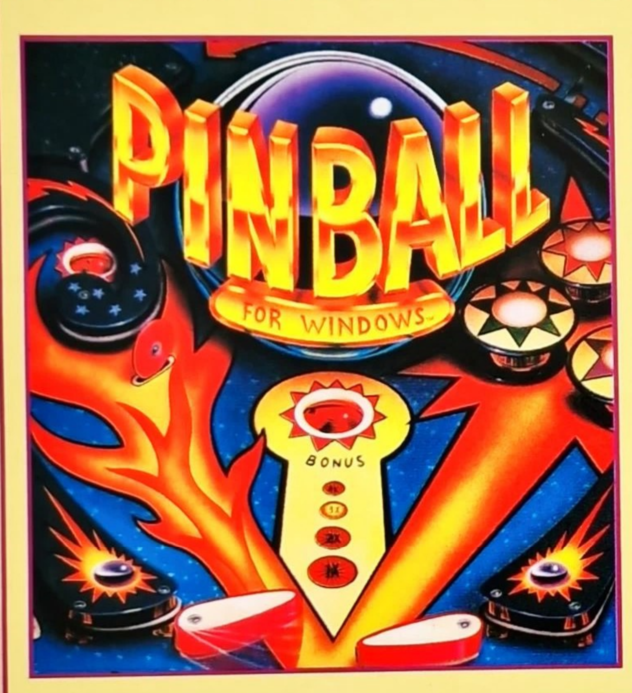
DOMARK

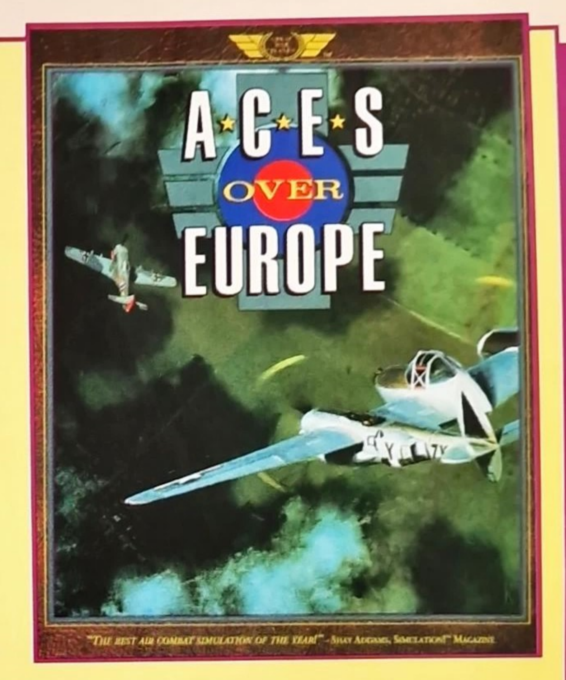
SIMULADORES Y DEPORTIVOS

La firma Domark tiene tres títulos con mucha acción. *Super VGA Harrier* sigue la pista del genuino *AV8B Harrier Assault* y la novedad del juego es que incorpora gráficos en SVGA en toda la pantalla. Otro producto relacionado con el *AV8B Harrier Assault* es *Flight-Sim Toolkit*, una serie de herramientas (editor, diseño de naves, librería en 3D) para crear tus propias misiones y disfrutar aún más de este simulador de vuelo. *Championship Manager 94 Season Disk*, un disco de datos para utilizar con *Championship Manager 93*. *Lords of the Midnight* es otra de las novedades de la casa.

SIERRA

ROMPETE LA CABEZA





Además de la continuación de las grandes sagas que le han hecho famosa, la compañía Sierra presenta títulos de su filial Dinamix. Es el caso de *Incredible Toons*, que sigue el más puro estilo de The *Even More Incredible Machine* a través de cincuenta personajes que se dejan atrapar en divertidos rompecabezas. Son más de ochenta situaciones embarazosas de las que tienes que salir bien parado. *Take a Break! Pinball* ofrece una visión arcade de este tipo de juego, que hace tiempo tiene su lugar reservado en la pantalla del PC. Además, lo bueno de este *pinball*, diseñado para el entorno gráfico Windows, es que recoge elementos de otros juegos tradicionales de la casa como *King´s Quest* o personajes como Leisure Suit Larry o Roger Wilco. La oferta para los incondicionales de los simuladores de combate es *Aces over Europe*. Desde Normandía a Berlín, puedes volar en diferentes tipos de naves de la Segunda Guerra Mundial. En el terreno deportivo, *Football Pro* acapara las miradas de los aficionados al fútbol americano.





¡Los mejores Joystick para tu PC!

PC Raider

- Compatible PC/XT/AT.
- Mando de centrado automático.
- Disparo automático (30 disparos por segundo).
- Control de orientación para el eje X y el eje Y.
- 2 botones de disparo.



PC Commander

- Compatible PC/XT/AT.
- Mando de centrado automático.
- Disparo automático (30 disparos por segundo).
- Control de orientación para el eje X y el eje Y.
- 2 botones de disparo.
- Ajuste de compatibilidad (70 K Ohm/250 K Ohm).



M5

- Joystick PC XT y AT.
- Disparo automático con control de velocidad.
- Micro-interruptores para todas las funciones.
- Circuitería para control y estabilización de coordenadas.
- Indicadores de disparo mediante LED.

PC Topstar

- Joystick para PC XT y AT.
- 8 micro-interruptores.
- Botones de disparo con micro-interruptores.
- Disparo automático.
- Mango super ergonómico.
- Base con amortiguación.





M6

- Joystick analógico para PC XT y AT y compatibles.
- Disparo automático.

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

GRAN CONCURSO

DESCUBR

EL PLACER DE LA



BASES Y PREMIOS

El concurso tiene una duración de dos meses, octubre y noviembre. La lista de ganadores se publicará en el número de enero. Entre los acertantes se sortearán 25 lotes compuestos de:

- Un manual del jugador (EdiZinco)
- Un juego Eye of the Beholder I (Dro Soft)
- Una bolsa isométrica de SSI (Dro Soft)
- Una guía de armas y equipos (EdiZinco)
- Un juego Eye of the Beholder II (Dro Soft)
- Una camiseta de SSI (Dro Soft), sólo para los 15 primeros

E EL ROL:
A IMAGINACION

PREGUNTAS DEL CONCURSO:

1. ¿Quién inventó el juego Dungeons & Dragons, considerado como el primer juego de rol?

- ❑ Dro Soft
- ❑ EdiZinco
- ❑ OK PC
- ❑ Anónimo
- ❑ Gary Gigax y Dave Arnenson
- ❑ Miguel de Cervantes

2. ¿Cuál de los siguientes personajes no se puede encontrar en un juego de rol?

- ❑ Un guerrero
- ❑ Un fantasma
- ❑ Un mago
- ❑ Un sacerdote
- ❑ Un zombi
- ❑ En los juegos de rol, cualquier personaje es posible

3. ¿Cuál es la principal característica de los juegos de rol para ordenador?

- ❑ Todos tienen un final feliz
- ❑ No se usan datos
- ❑ Se puede jugar más tiempo
- ❑ El ordenador sustituye al Dungeon Master

4. La serie Eye of the Beholder está ambientada en el universo de:

- ❑ Dragon Lance
- ❑ Cthultu
- ❑ Legends of Valour
- ❑ Dark Sun
- ❑ El señor de los Anillos
- ❑ Forgotten Realms

5. ¿Cuál de los siguientes juegos de rol no pertenece a la serie Advanced Dungeons and Dragons?

- ❑ Eye of the Beholder I
- ❑ Ultima VII
- ❑ Dark Sun
- ❑ Unlimited Adventures
- ❑ Eye of the Beholder II
- ❑ Pool of Radiance

Enviad vuestras respuestas a: Editorial Nueva Prensa. Plaza República del Ecuador, 2. 1ºB. 28016 Madrid.



- OK Preview: KING'S QUEST VI
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER/PRO, ADLIB, MT-32, THUNDERBOARD, PRO AUDIO SPECTRUM
- Tarjeta gráfica: VGA, EGA

King's Quest VI



La saga continua: Roberta Williams nos sorprende de nuevo, con esta estupenda sexta entrega de la serie King's Quest. En esta ocasión, asumes el papel del príncipe Alexander y debes rescatar a la secuestrada Cassima de su malvado raptor.

Todos conocemos de lo que es capaz la casa Sierra, sin embargo, en cada nueva entrega nos sorprende mejorando lo que creíamos inmejorable. Los que estén acostumbrados a otros intérpretes gráficos para el manejo del personaje en la aventura, pueden pensar que el *interface* de Sierra es incómodo, pero con los últimos títulos de todos sus juegos, este *interface* ha sido muy perfeccionado. En esta ocasión, ha sido dotado de un pequeño tutorial para que todo el mundo pueda disfrutar a tope del juego.

LA LIBERACIO



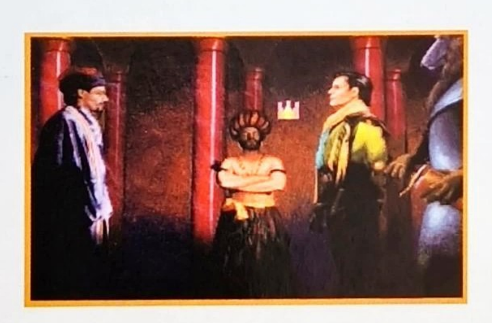




PRESENTACION TOTAL

La presentación del juego nos predispone muy favorablemente, por el gran esfuerzo tecnológico realizado: se mezclan gráficos animados en 3D en un escenario que se mueve, cambiando los puntos de vista como si de la escena del baile de la película *La bella y la bestia* se tratase. La presentación tiene voces digitalizadas para incrementar el realismo y una opción de lo más interesante: instalar dicha presentación para posteriormente poder borrarla. Teniendo en cuenta lo que ocupan últimamente las aventuras gráficas, es siempre deseable poder ahorrarnos unas 6 Mb de disco duro de las pantallas iniciales, una vez que las hayamos visto.

En esta historia hemos de rescatar a la princesa Cassima, protagonista en la anterior entrega, de la garras de su secuestrador. Alexander, durante una charla con su madre, se pregunta qué será de Cassima, hasta que de repente la ve en su espejo mágico con un aspecto muy triste y añorante. Alexander se da cuenta de que algo le pasa y, guiado por la orientación de las estrellas en el espejo, decide echarse a la mar para ir en su busca. Cuando llega a la Isla de la Corona, las aguas se encrespan como si estuviesen gobernadas por una maldición y Alexander naufraga en sus costas.





LA CALIDAD DE SIERRA

Como ya nos tiene acostumbrados, Sierra cuida todos los detalles de sus juegos, incluso algunos de los más tristes, como son las escenas de nuestra muerte y la vuelta a empezar desde la última partida salvada. En King's Quest VI os gustará hasta morir, por la calidad de sus gráficos y su humor negro. Aunque el objetivo principal del juego está claro, rescatar a Cassima, la dirección que tomar en el juego y el final no lo están en absoluto. Esto se debe a que se ha diseñado un programa con múltiples soluciones y finales; según el camino que elijamos para ir avanzando, iremos seleccionando el nivel de dificultad y la trama. Esto nos permite además que en un futuro, cuando terminemos el juego, podamos volver a jugarlo y disfrutar de nuevos enigmas y pantallas.

En el juego se ha incluido una opción curiosa en nuestro inventario, la posibilidad de que los objetos nos hablen. Otra nueva

N DE CASSIMA













función es la de subir y bajar en la lista de nuestro inventario, lo que nos da una idea de que en esta aventura vamos a manejar muchísimos objetos. Como dije antes, hay muchas formas de desarrollar esta aventura, insólita a la vez que clásica.



COSAS QUE AGRADECER

Un buen detalle en la elaboración del juego es que se han incluido las versiones EGA de 16 colores y la versión VGA 256 colores en el mismo paquete, no vendiéndose por separado como se ha hecho en otras ocasiones. Hablando de versiones, cuando salga el título en CD-ROM nos asombraremos mucho más, puesto que se prevén importantes mejoras como de una presentación espectacular de más de 50 Mb y una banda sonora de impresión incluida. Se introducirán además efectos especiales de la mano del responsable de películas tan afamadas como *Batman Returns*, imágenes de vídeo y, en general, todo lo que hará que se le pueda denominar todo un juego MPC (Multimedia PC).

Los gráficos del juego son simplemente asombrosos y están reforzados por escenas a todo color que incorporan imágenes de actores digitalizados. En King's Quest VI se ha mejorado además el movimiento y la detección de objetos en pantalla para aumentar el realismo. El sonido es simplemente sorprendente; las voces de la presentación harán las delicias de los ludópatas más viciosos, además de que unas dos horas de banda sonora amenizarán los ratos de entretenimiento que nos proporcionará este título. Y es que una saga de la que se han vendido mas de un millón cuatrocientos mil ejemplares, convierte esta aventura en todo un *best-seller* del videojuego .

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









Al precio de UNO llévate un BUEN PAR...
POLICE QUEST 3
THE KINDRED
SIERRA
Tu mujer ha sido apuñalada brutalmente. Estás al borde del ataque, empeñado en vengarte. ¿Eres capaz de contenerte y seguir los procedimientos profesionales de la policía? ¿Puedes mantener la sangre fría en el laboratorio criminal y las investigaciones forenses? ¿Tienes valor suficiente para ser un poli en el peligroso mundo del crimen, la corrupción y la sangre? ¡Averígualo!
Leisure Suit LARRY
SIERRA
THE DAGGER OF AMON RA
A Laura Bow Mystery
SIERRA
¿Qué se esconde tras el antiguo secreto de La Daga de Amon Ra, y quién está dispuesto a matar por ello? ¿Cuál es el motivo de los asesinatos? ¿Codicia? ¿Algún ritual macabro? ¿Patriotismo? ¿Rivalidad? Laura Bow, periodista novata de un conocido periódico de Nueva York, deberá encontrar la solución ¡y mejor que sea rápido!
¿Te atreves a aceptar el desafío? ¿Serás capaz de descubrir lo que se esconde detrás de la inapreciable Daga de Amon Ra antes de que el asesino descubra... tus intenciones?
2 POR 1
King's Quest V
HEART OF CHINA
LA PIRATERIA ES DELITO
SIERRA
MCM SOFTWARE
Méndez Alvaro, 57 · 3ª Planta · 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 · Fax: (91) 528 83 63

- OK Preview: ALONE IN THE DARK 2
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB, SOUNDMASTER 2, POR AUDIOSPECTRUM

Alone in the Dark 2

SOLO FRENT

Esta es la historia de un oscuro viaje en el tiempo. También es la investigación de un secuestro. La *celebración* de un inhóspito día de Navidad de 1924. El sufrimiento de alguien que tirita en la oscuridad de las bodegas de un huidizo galeón pirata o en la misma garganta del infierno. La lucha de un investigador que se encara a los designios de la magia negra de una casa-barco o de un barco-casa... es Alone in the Dark 2.





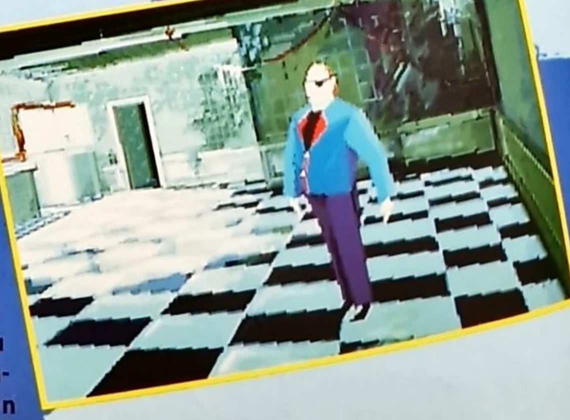
Flying Dutchman corta la olas con gallardía. El galeón de Su Majestad no conoce rival en aguas del Atlántico. Corre, vuela, en busca de tesoros que poder brindar a las arcas reales. La corona recompensará estas valerosas acciones tratándole de héroe de la patria y permitiendo el reparto de parte del botín entre la desharrapada tripulación.

Pero el mundo es grande. Hay muchos otros pillos como Dutchman, quizá sin tanto boato pero con las puntas de los garfios de abordaje más afiladas. Conozco a uno; One-Eyed Jack es su nombre. Ha sembrado el terror en muchos los mares, conoce todos los métodos de asedio y derribo, sabe de todas las técnicas para matar y arrebatar lo más preciado. Tiembla mientras puedas. Tu suerte está echada, Dutchman. El botín lo merece. Se trata de Elisabeth Jarret.

Cambiamos de tercio y la acción se traslada a un día de la California de 1924. Es la Belle Epoque estadounidense. Mucha sed y poco whisky. Colts del 35, gabanes blancos y bandas rivales con pinta de pocos amigos. De repente, se dibuja la cara de un viejo conocido... sí, es él, el mismísimo Edward Carnby en persona. Llega de un largo viaje. En su rostro se refleja cierta sombra de preocupación. ¿Será quizá el recuerdo de Derceto, la abominable mansión?

LA COCINA INFERNAL

Pero eso puede esperar. Hay una niña de ocho años que hace días que no juega. Ha sido secuestrada por la banda de un tal One-Eyed Yack (curiosa coincidencia, ¿verdad?), uno de los capos más importantes del contrabando de licor. Su guarida lleva por nombre Hell's Kitchen. En esta *cocina infernal* Carnby y su amigo Ted Sticker, el promotor de esta búsqueda, esperan encontrar a la niña Grace Saunders. De la casa sólo saben que está en un



abrupto acantilado entre Los Ángeles y San Francisco.

Hoy es 24 de diciembre. Un día de fiesta puede ser la cosa más triste si hay una desgracia de por medio. Los dos investigadores se disponen a sacar Grace del agujero. Para Carnby, ésta será una jornada muy larga. Los ecos de Derceto resuenan en sus oídos. ¿Cómo será la música de Hell's Kitchen? Puedo oler el aroma a azufre desde aquí. Otra vez solo en la oscuridad, solo contra el tiempo.



Lo que en un momento parece la habitación de una casa encantada puede convertirse, como por arte de magia, en un galeón pirata del siglo XVII. Luchas contra magia negra, encantamientos, monstruos repugnantes y contra los saltos temporales.

E AL TIEMPO

BUDU Y MAGIA NEGRA

Alone in the Dark 2 abandona la escuela de la obra de Howard Phillips, que inspiró la primera parte del juego, para introducirse en la tradición de magia negra y budú arraigada en el sur de los Estados Unidos. Un argumento más denso que nos atrapa en una trama aún más complicada, pero con los tintes típicos del *thriller*. Para ello, los desarrolladores de Infogrames se ayudan de las técnicas en tres dimensiones que les han hecho famosos. Además, realizan fondos en 2D con sobreimpresiones en 3D que realzan la sensación de realismo. Todo, para eludir los ataques de la magia negra, las patéticas muñecas de cera, las criaturas que emergen de la nada o los agujeros temporales.









Según la compañía, la velocidad de esta segunda entrega es cuatro veces superior a Alone in the Dark 1, lo que proporciona unas 50 horas de suspense. Ahora, Carnby puede manejar más objetos y moverse de un modo más dinámico a través de tenebrosas cámaras, en diferentes épocas históricas. Las cambiantes perspectivas muestran las habitaciones desde ángulos insospechados, pero útiles para el protagonista. Si antes el objetivo era salir de una casa, el de ahora es adentrarse en las profundidades de donde caigamos.

CARMEN ARNANZ



- OK Preview : KINGMAKER
- Compañía: U.S. GOLD
- Distribuidor : DRO SOFT
- Tarjeta gráfica : VGA
- Tarjeta de sonido : ADLIB, SOUND BLASTER

Kingmaker





UN REINO PA



Una histórica situación socio-política vivida en el siglo XV por Inglaterra, da pie a este juego, que te sumerge en dicho periodo para que entre guerras, alianzas y toda clase de artimañas, logres llegar a lo más alto del reino... la corona.

Con este juego se nos propone revivir los agitados tiempos que se dieron en la Inglaterra del 1453, hacia la conclusión de la guerra de los 100 años. Los motivos que causaron este conflicto bélico entre Francia e Inglaterra, nos remontan al reinado de Eduardo III, quien en una primera instancia suprime el comercio de lana con Flandes, provocando la sublevación de los flamencos, que no dudaron en aliarse con Inglaterra para instigar continuas revueltas en Francia que duraron hasta finales del siglo XV. Luego prosiguió con la invasión de Normandía en 1345, y finalmente ayudado por la caótica situación política que se vivía en Francia, machaca al ejército francés hasta conseguir la victoria en Poitiers donde fue hecho prisionero el monarca francés. Trayendo una situación de paz temporal.

En 1360 se reanudan los combates, pues a la muerte de Eduardo III y de su primogénito, Francia reconquista la región sudoeste de su territorio. Inglaterra reacciona con un matrimonio de conveniencia entre Ricardo II e Isabel de Francia, logrando una tregua en la que no perdía totalmente su control sobre los galos. Pero la demencia del nuevo monarca le hace abdicar en sus hermanos, los duques Orleans y de Borgoña. La corta calma se vio truncada con la muerte del borgoñes, pues la política que desempeñó el de orleans al verse con las riendas de Francia, desemboco en una guerra civil entre orleanistas y borgoñeses. Todo esto, trajo como consecuencia que

Carlos VI diese a su hija en matrimonio a el rey de Inglaterra y que desheredase a su primogénito Carlos para que nuevamente Inglaterra controlara a Francia.

La ultima etapa de esta guerra y la que más directamente atañe al juego, comprende al periodo que va desde el 1423 hasta el 1453, cuando el delfín Carlos se hizo nombrar rey de Bourges a la muerte de su padre en 1422, mientras que Inglaterra seguía poseyendo la mayor parte de Francia. Sitiada Orleans en 1428 por los ejércitos ingleses, Juana de Arco, levanto el asedio, acto que elevo el espíritu nacional hasta lograr la liberación de la nación. En 1435, tras los continuos triunfos Franceses, el duque de Borgoña firmo un tratado de paz que anulaba la alianza con Inglaterra establecida desde el asesinato de su padre. Con todo ello Carlos VII consigue entrar en París y después de una tregua en el 1444 para reorganizarse, ocupa Normandía (1450) y la Guyena, terminando así la lucha, con una expulsión de los Ingleses.

Y a partir de este punto encuentras la ambientación del juego, encontrando situación de desconcierto político en Inglaterra, donde los nobles acusan al rey de la derrota sufrida e intentan hacerse con el control de la maltrecha Inglaterra. Por ello, para las familias nobiliarias es primordial extenderse territorialmente y poder tener mayor control sobre las decisiones de reino, cosa que les queda permita debido a la mermada capacidad que tienen los casi nulos ejércitos del monarca. Pero además, esta situación hace propicio el florecimiento de las alianzas entre los nobles para conseguir más rápidamente sus fines de conquista y aparece un estado de semi guerra civil donde, a varias bandas, las distintas familias influyentes luchan por sus intereses.

Esta muy claro donde tomas cartas en el asunto, pues precisamente serás tu quien sea la cabeza pensante de uno de estos clanes que pugnan desaforadamente. La agitación reinante es intensísima, cosa que comprobaras rápidamente al ver la cantidad de castillos que pueblan de una forma bastante tupida todas las comarcas inglesas.







RA EL MEJOR

EL SISTEMA DE JUEGO

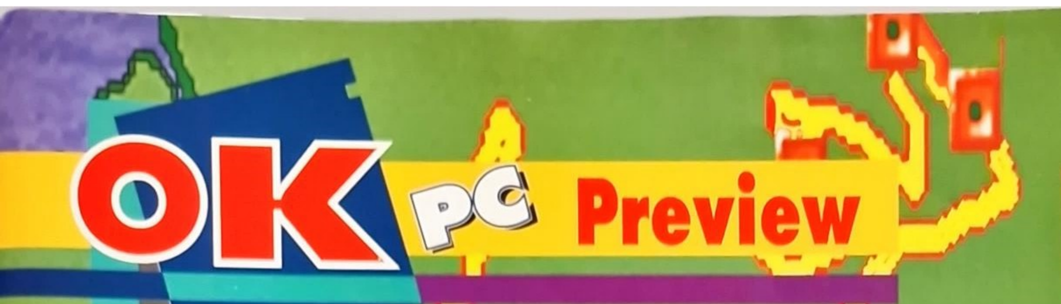
La forma de jugar consiste en ir haciendo uso de las distintas opciones que el juego te brinda gracias a una serie de menús de iconos y que se deben ir seleccionando para realizar las distintas funciones que precisemos. La acción se ve reflejada en un muy detallado mapa de Inglaterra, del que se pueden hacer ampliaciones hasta concretar en pequeños detalles del terreno. Las posibilidades del juego son muy variadas, pudiendo disputarse esta malograda Inglaterra con el ordenador o contra una serie de jugadores que irán tomando baza en la partida por turnos.

Para facilitar el desarrollo de una contienda, el programa viene provisto con unas completísimas ventanas de ayuda que te indicaran en todo momento las opciones mas aconsejables para cada situación, además de darte puntual información sobre el estado en que se encuentran tus posesiones y tropas.

Este argumento ya se ha utilizado en otras ocasiones (en el *Castle II* sin ir mas lejos) pero, como digo, cada juego tiene sus nuevos aportes referentes a su desarrollo y en este caso, encontramos una gran versatilidad para poder guerrear a nuestras anchas, con una simulación de combate a tiempo real bastante lograda y con una surtida pero ajustada serie de opciones que nos permiten hacer bastantes cosas con nuestros ejércitos sin llegar a apavullarnos con una excesiva cantidad de posibilidades, de las que siempre se suelen olvidar la mitad.

En definitiva, el programa cuenta con lo necesario para hacer hervir la sangre a los futuros generales, desde el estar basado en hechos históricos, hasta la cuidadosa forma en que se ha diseñado el mapa de la contienda, haciendo algo seguro el que les sumergirá en un bosque de espadas amenazantes que esperan una sola orden suya para arrasar todo aquello que impida su avance. Eso si, de una forma sutil y estratégica pues hay es donde radica el verdadero atractivo de estos juegos. A si es que, por todo ello te recomiendo que esperes a tener este juego en la memoria de tu ordenador para que tu mismo puedas sentir el poder de tener bajo tus ordenes a un fiel ejército que seguirá ciegamente tus instrucciones hasta que puedas lograr lo que otros ya intentaron en tiempos pasados sin mucho éxito, la corona de Inglaterra.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ



- OK Preview: RALLY
- Compañía: EUROPRESS
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB, DISNEY

Rally



Si alguna vez has querido sentir la sensación de una conducción deportiva en competición, Rally es lo que estabas esperando. Un juego muy configurable que te hará pasar un buen rato.

Gracias al piloto español Carlos Sainz, el afán por los rallys ha ido creciendo y por tanto sus seguidores. Es para estos seguidores para los que se ha creado Rally.

El juego pertenece a los juegos de la vieja escuela en los que los requerimientos son los mínimos, pero está apoyado por unas excelentes digitalizaciones de los diversos eventos de un rally.

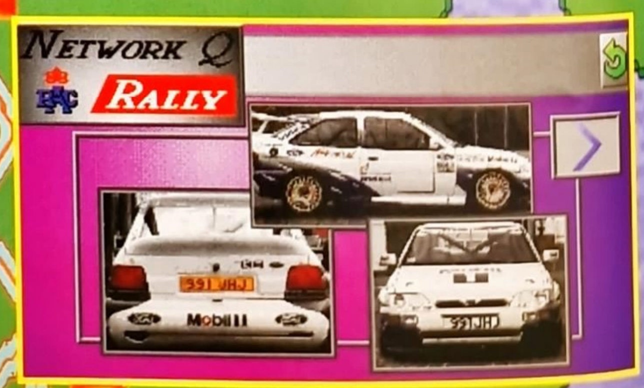


COMENZANDO A JUGAR

Para empezar deberás elegir tu escudería, podrás conducir un Ford, Lancia, Mitshubishi, Toyota... y enfrentarte con los grandes







de los grandes como: Sainz, Kankkusen y Trelles.

El manejo de tu coche es muy simple y por si la colocación de las teclas no te convence, siempre puedes redefinirlas. También dispones de una opción para utilizar un joystick.

Tras elegir tu coche tienes que seleccionar otros parámetros de dificultad y realismo como si quieres cambio automático de marchas, autofreno en las curvas, ver el mapa, tener un copiloto, ver el espejo... y claro, la opción de ser indestructible, que a muchos os será muy útil, sobre todo al principio ya que por muy buenos y preparados que estén los coches de los rallys, no se les da muy bien

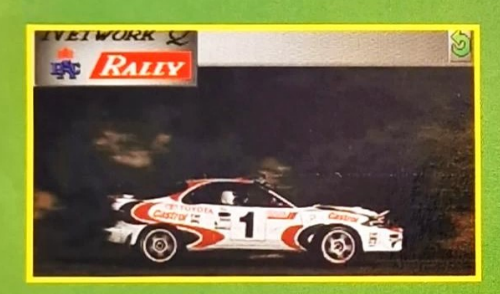


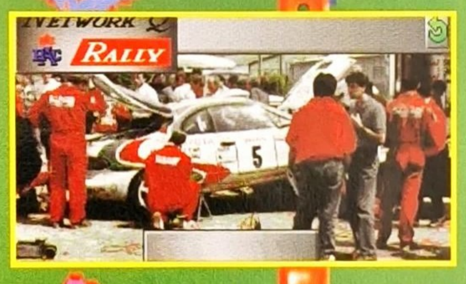






BRE RUEDAS







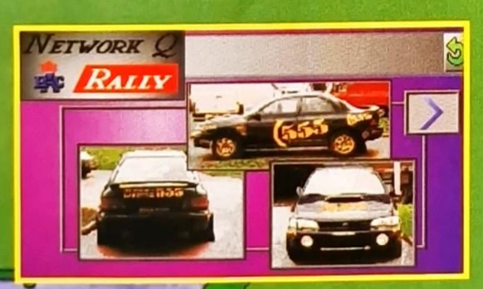
andar a través de los árboles atropellando a los espectadores.

Para empezar a cogerle un poco el *tick* al juego, dispones de tres circuitos de prácticas con más o menos curvas y mejor o peor tiempo, que puede ser desde buen tiempo hasta lluvia y nieve. Os aseguro que conducir bajo la lluvia no es nada fácil.

A parte de elegir tu coche, deberás elegir el tipo de neumáticos más acordes con el terreno al que te vayas a enfrentar, así unos neumáticos de nieve no son muy prácticos para el terreno seco.

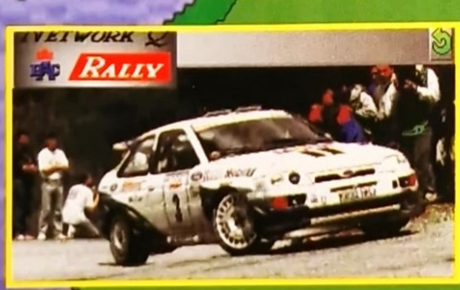
En resumen, Rally es un juego simple que hará las delicias de los que poseáis equipos modestos y os encantará a todos por sus gráficos estáticos, y por su adictividad, que promete ser alta.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









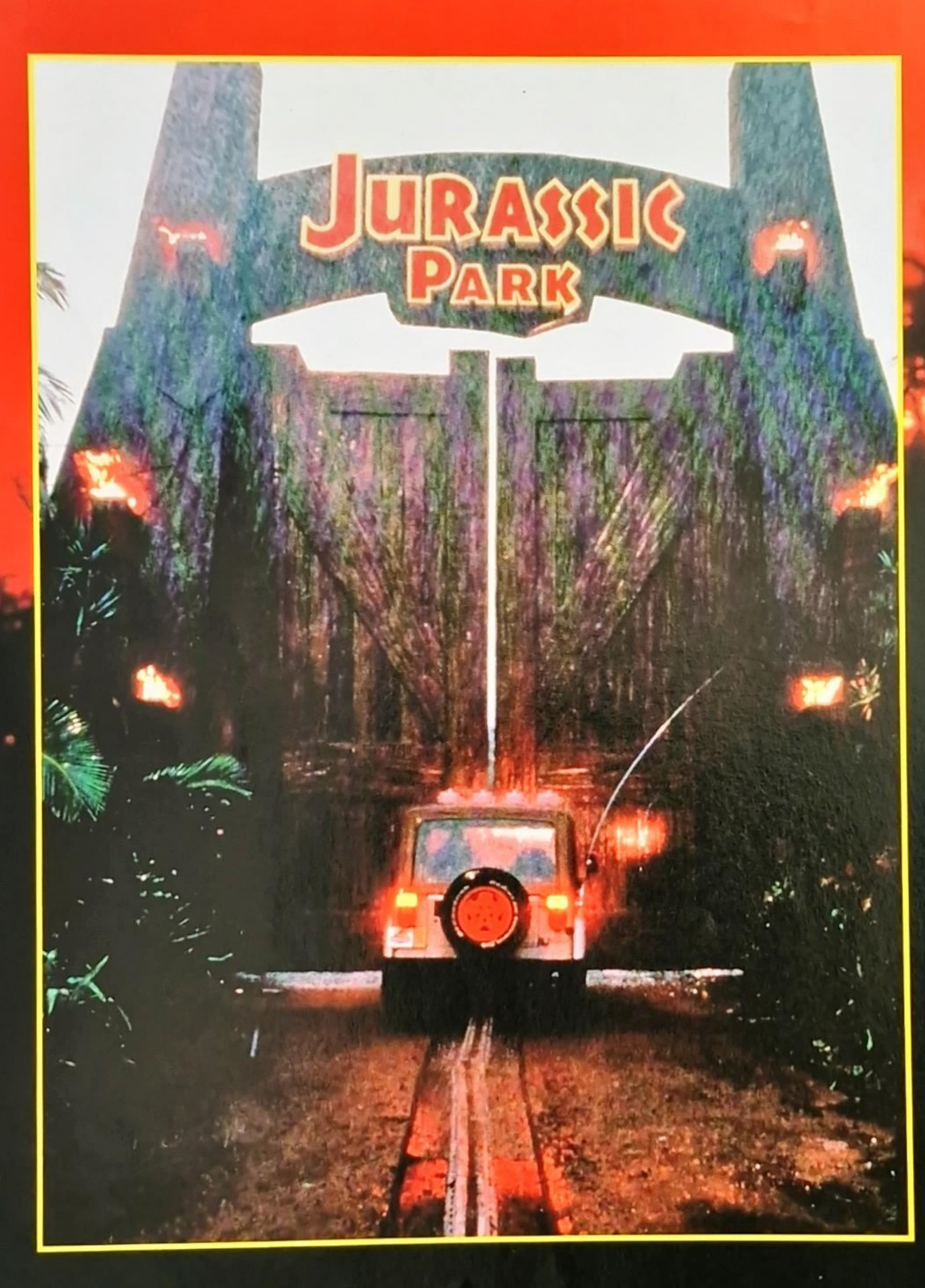






- OK Preview: JURASIC PARK
- Distribuidor: ARCADIA
- Compañía: Ocean
- Sonido: VGA
- Tarjeta Gráfica: SOUND BLASTER, ADLIB

Jurassic Park



El doctor Alan pensó que era un día mas en su trabajo de paleontólogo, sin embargo, un millonario llamado Hammond le invitó a un parque de lo más exótico, un parque lleno de dinosaurios vivitos y coleantes. Muchos dinosaurios paseaban por el parque... demasiados... ¿qué es lo que ha pasado?.

Los animales de Jurassic Park se crean a partir del ADN de un mosquito encontrado en unas excavaciones, pero hay un problema, este ADN no está completo y se decide utilizar el ADN de una rana para completarlo. Esto plantea un gran problema ya que las ranas son hermafroditas, y esto produce una gran masificación de dinosaurios en el parque.

Los sistemas de seguridad del parque son muy buenos por lo que *a priori* no existe ningún problema, pero... un fallo en el sistema eléctrico de las vallas de protección del parque, debido a la ambición de un irresponsable, provoca que el sistema eléctrico falle. El parque está ubicado en una isla y por precaución se ha hecho que los animales dependan de una especie e droga del tal forma que si se escapan mueran en el acto. Por desgracia los dinosaurios evolucionan y muchos de ellos a parte de reproducirse a velocida-

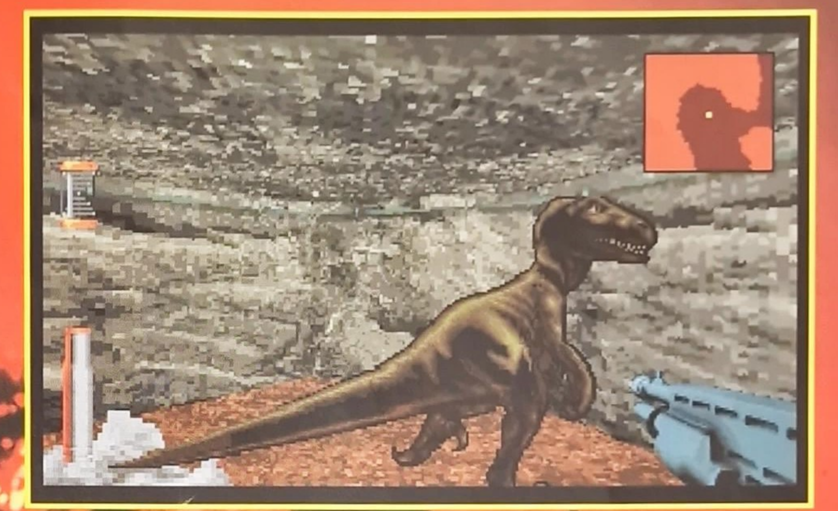
LOCURA DE LOS













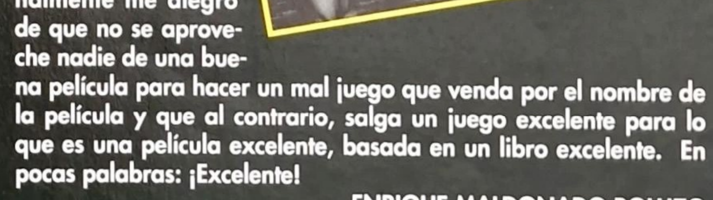
des vertiginosas, no dependen de esa droga, con lo cual, cuando el sistema de seguridad del parque falla, se enfrentan a la amenaza de que los dinosaurios tomen el planeta.

PROMETE MUCHA ADICCION

El juego tiene dos tipos de vista, en unos casos os veréis desde arriba disparando contra los dinosaurios en busca de la sala central donde poder conectar de nuevo el sistema de seguridad del parque. Posteriormente os veréis en una vista frontal de lo más impresionante en cuando entréis e los edificios. Si os acordáis del juego *Wolfstein 3D* también comentado en esta revista, sabréis a lo que me refiero, es una vista en la que te sumerges completamente en el juego y da una sensación de angustia inmejorable, haciéndote pensar que en cualquier esquina te espera un diplodocus de decenas de toneladas esperando a bailar flamenco sobre ti.

En cuanto a los gráficos no tenéis mas que ver las pantallas de este artículo y os haréis a la idea que la versión para PC de Jurassic Park va a ser todo un acontecimiento, al igual que lo ha sido y es la película. Personalmente me alegro de que no se aproveche nadie de una buena película para hacer un mal juego que venda por el nombre de la película y que al contrario, salga un juego excelente para lo que es una película excelente, basada en un libro excelente. En pocas palabras: ¡Excelente!

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







- OK Preview: RINGWORLD
- Compañía: TSUNAMI
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

RINGWORLD

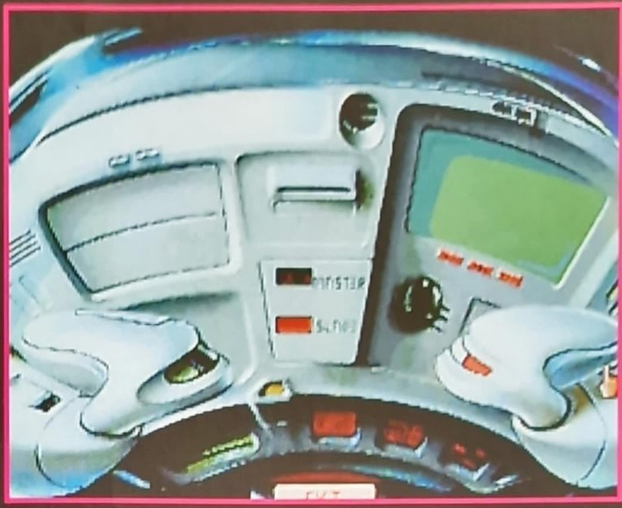
EN LA PRODIG INMENSIDAD

"El meteorito se había ido introduciendo en una deformación de la base del Anillo. El paisaje se había deformado hacia arriba; su estudiada ecología [...] se desbarató en una región más extensa que la superficie de la Tierra. Todo ese desierto... y el propio Puño-de-Dios, que se elevaba más de mil kilómetros antes de que la bola de fuego lograra atravesar el increíblemente resistente material base del Anillo. [...]
- ¿Qué esperas encontrar en el cráter de la Montaña?
- Estrellas -respondió- "

Ringworld. Larry Niven

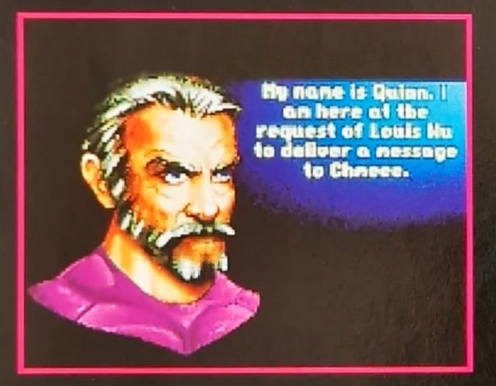


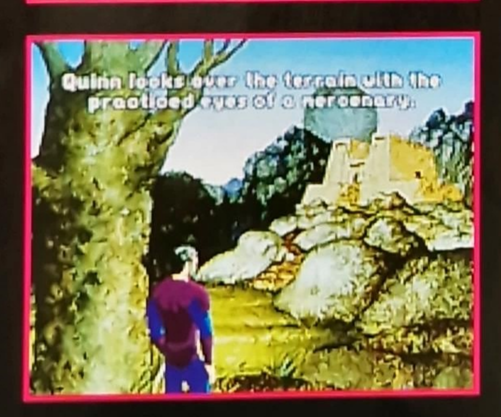




Como protagonista de esta aventura, tendrás que practicar para manejar naves de lo más complicado debido a su alto nivel tecnológico.

IOSA





"El Mundo Anillo era una cinta de material inconveniente fuerte, de un millón y medio de kilómetros de ancho y unos mil millones de kilómetros de circunferencia, lo que le daba unos ciento sesenta millones de kilómetros de radio, con el sol en el centro. El anillo giraba a mil doscientos kilómetros por segundo, lo cual era suficiente para producir una fuerza centrífuga equivalente a una gravedad terrestre. Los desconocidos diseñadores del Mundo Anillo, los Ingenieros, habían revestido la superficie interior de tierra, océanos y atmósfera, contenidos por unos muros de mil quinientos kilómetros de altura a ambos lados, pese a lo cual era posible que escapase algo de aire por encima de ellos, aunque no con rapidez. Un anillo interior de veinte pantallas rectangulares, ocupando una posición que equivaldría a la de la órbita de Mercurio en el sistema solar, les proporcionaba a las regiones del Mundo Anillo un ciclo de día y noche con una duración total de treinta horas.

De manera que el Mundo Anillo tenía una superficie de 1500 billones de kilómetros cuadrados, o sea, unos tres millones de veces la superficie de la Tierra." Este es el impresionante detonador de la aventura más increíble de la historia de los juegos para PC. En la exquisita atmósfera cuidadosamente preparada por Larry Niven, autor de los libros de donde proceden las dos citas que abren paso a éste artículo, y fuente de inspiración para los creadores del juego; se mezclan toda clase de culturas, la avanzada tecnología de unos seres superiores a nosotros en conocimientos, y de otros Superiores a los que nos superan, ante los cuáles, aquellos palidecen.

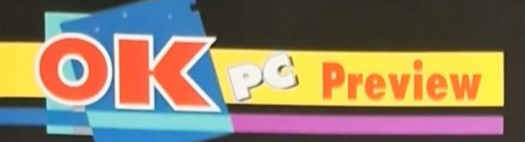
La extraordinaria magnitud de los espacios y conocimientos, hacen ridícula cualesquiera otras intenciones de describir algo realmente grande.

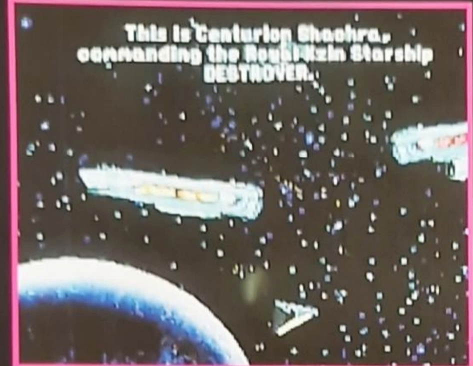
Pero la realización de éste prodigio de ciencia-ficción, tiene un fiel reflejo en la versión para ordenadores, que no empequeñece ante los libros predecesores.

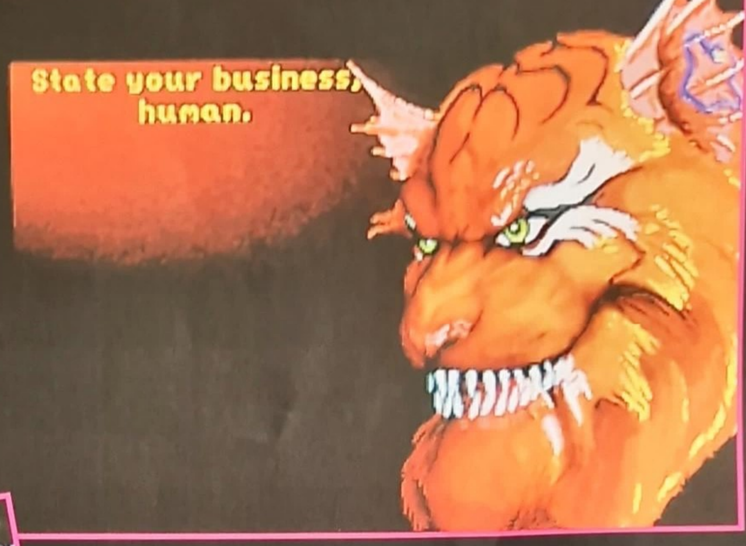
UNA GRAN AVENTURA

El juego nos narra la historia de una venganza: la venganza del Patriarca del pueblo kzin. Uno de sus miembros (Interlocutor-de-animales, llamado después Chmeee) ha caído en desgracia, junto con su familia, la cual debe ser exterminada. El centurión del Patriarca, también tiene instrucciones de exterminar la raza de los titerotes, raza que experimentó con los humanos y los kzin en beneficio propio.

La misteriosa trama, trae juntos a un vengativo kzin (Chmeee), un inge-







En ocasiones *"el león no es tan fiero como lo pintan"*. En este caso, este personaje nos ayudará y acompañará a lo largo de nuestra aventura, dándonos todo su apoyo y conocimientos. Todo un aliado para conseguir nuestros objetivos.

niero secuestrado y un mercenario (Quinn), sólos contra la conspiración que pudo zambullir el Conocimiento del Universo en el Caos total.

El infodisk, te acercará una advertencia del maligno Patriarca, que nunca mencionó la existencia de los kzinti asesinos, responsables del genocidio titerote o el hecho de que la única esperanza para el futuro, pueda estar en un mundo tan inmenso, que dentro caben 3.000.000 de Tierras.

Con los kzinti en pie de guerra, los titerotes reclamando su inocencia, y la O.N.U. peligrando ante la amenaza del Patriarca, tu búsqueda no encuentra excusa para la demora. Tendrás que explorar un mundo entero lleno de misterios y aventura, repleto de problemas y soluciones desconocidas, ante tus ojos aparecerá un mundo habitado por un exótico pueblo y lleno de lugares exóticos donde, la supervivencia, es desafiada a cada paso por tu destreza.

La evolución de los acontecimientos, responderá a las decisiones que vayas tomando a lo largo de la aventura. No tiene un único final, sino que depende de tu destreza. Se trata de una historia interactiva con varias soluciones posibles.

Sólo tienes que pulsar con uno de los botones del ratón allí donde creas que sea necesario en cada momento. Con el otro, activas el menú de opciones. Tienes a tu disposición un OJO para explorar aquello que pueda tener algún interés para tí, la MANO, que te permite pulsar, activar, coger cosas, etc..., el MUÑECO para llevar al protagonista donde quieras, y un BOCADILLO para hablar con los otros personajes o iniciar las conversaciones. También dispones de una MOCHILA, donde se irán guardando las cosas que vayas recogiendo y necesites después: armas, discos, *scaner*... así como un pequeño menú de OPCIONES, dentro de éste que estoy analizando para tí: RESTAURAR, SALVAR JUEGO, REINICIALIZAR, ABANDONAR, OPCIOES DE CONFIGURACION DEL SONIDO, y RESUME PLAY, completan la extensa lista de posibilidades que se te ofrecen en ésta maravillosa entrega de Tsunami Media.

INSTINTO AVENTURERO

Por lo demás, no te queda más remedio que seguir tus instintos en un mundo hostil, donde toda clase de peligros y traiciones aguardan. La historia es fácil de continuar en el juego, aunque a veces no tengas muy claro por dónde has de seguir o cuál es el paso que debes dar a continuación. Reflexiona, y recuerda que tú eres el protagonista. En consecuencia, actúa como si de verdad estuvieras dentro de la historia.

Vas a ver mundos, naves interestelares y criaturas que nunca hubieras sospechado siquiera. Alucinarás tanto con éste juego y su facilidad de manejo, que vas a quedar muy impresionado por ello. Es un verdadero trabajo de titanes y su ficción, supera cualquier otra imaginable hasta ahora.

Y, por supuesto, si quieres disfrutar plenamente de esta increíble aventura, te recomiendo que, antes de enfrascarte en sus laberintos, leas "Mundo Anillo" y "Los Ingenieros del Mundo Anillo", ambas de Larry Niven, para tener una percepción inmejorable de la atmósfera dentro de la cual acontecen los hechos de cuya suceción vas a ser testigo de excepción y protagonista. No te lo pierdas, es un verdadero placer del que nadie debería privarse en éste planeta. Vas a agradecérmelo cuando, después de haber leído los libros, comiences a jugar.

¡¡¡ BUENA SUERTE !!!

JOSE VILLALBA MEDINA





Haz tu pedido **24 horas** al:

Tél.: (91) 519 45 28
Fax: (91) 519 82 59

ADEMAS DE ESTOS JUEGOS **TODOS** LOS DISPONIBLES EN EL MERCADO

JUEGOS DE IMPORTACION

(Con instrucciones en castellano)

		P.V.P.
GOAL (KICK OFF III)	AMIGA	6.150
SYNDICATE	AMIGA	7.600
LION HEART	AMIGA	5.400
DESSERT STRIKE	AMIGA	5.790
FLASHBACK	AMIGA	5.990
PINBALL DREAMS	AMIGA	4.500
STRIKER	AMIGA	6.150
ZOOL	AMIGA	3.195
HISTORY LINE	PC 3 1/2	7.600
LAST NINJA III + SPACE GUN	AMIGA	3.195
FUZZBALL + SPACE GUN	AMIGA	3.195

ENTRE LOS PEDIDOS DE ESTE MES SORTEAMOS UN LOTE DE 5 JUEGOS DE RECIENTE APARICION

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: **MAIL GAMES, S.A.**
C/ PUERTO RICO Nº 6 B - 28016 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ____________________

DIRECCION ____________________ POBLACION ____________________

PROVINCIA ____________________ CP ____________ TELEFONO ____________

☐ NUEVO CLIENTE CLIENTE Nº ____________

TITULO	SISTEMA	PRECIO
	+ GASTOS DE ENVIO	350
	TOTAL	

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO

LISTADO DE PRODUCTOS

Titulo	Sistema	PVP
3D CONSTRUTION KIT 2.0	PC 3 1/2 -	7.990
ABANDONED PLACES	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.495
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.995
ACTION SPORT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
AIR BUCKS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
ALONE IN THE DARK	PC 3 1/2	5.150
AMAZON	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
AMBUSH AT SORINOR	PC 3 1/2	9.995
ANIMATTION CLASSIC PACK	PC 3 1/2 - AMIGA	6.495
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	7.990
ATAC	PC 3 1/2	7.600
AV8B HARRIER ASSAULT	PC 3 1/2 - AMIGA	5.990
B17 FLYING FORTRESS	PC 3 1/2	8.700
BARGON ATTACK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
BARGON ATTACK	AMIGA	3.995
BARGON ATTACK	CD ROM	9.450
BAT II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	5.990
BATTLE CHESS 4000	PC 3 1/2	4.990
BEST OF THE BEST	PC 3 1/2 - AMIGA	4.995
BLUE BROTHERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	2.900
BUNNY'S BRICKS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA-	3.995
BUZZ ALDRIN'S	PC 3 1/2	8.990
CAESAR	PC 3 1/2 - AMIGA	4.995
CAMPAIGN	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	7.995
CAMPAIGN ESCENARIOS	PC 3 1/2 - AMIGA	3.995
CARMEN SAN DIEGO	CD ROM	7.990
CARMEN SAN DIEGO IN THE TIME	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	5.990
CARMEN SAN DIEGO IN THE WORLD	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
CASTLES II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
CHESS TUTOR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.495
CHESSPLAYER 2175	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.995
CHUCK ROCK 2	AMIGA	3.995
COHORT II	PC 3 1/2 - AMIGA	4.995
COLOSSUS COMPILATION	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
COMANCHE	PC 3 1/2	7.600
COMBAT CLASSIC	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.995
CONTRAPTIONS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
COOL CROC TWINS	AMIGA	4.580
CRAZY CARS III	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
CRAZY SHOTS	AMIGA	2.995
CREEPERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
CRUISE FOR A CORPSE	PC 3 1/2	4.625
CURSE OF ENCHANTIA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
DDAY	PC 3 1/2 -AMIGA	4.995
DARK CENTURY	AMIGA	2.995
DARKSEED	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.990
DAUGHTER OF THE SERPENT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
DELUXE STRIP POKER II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.000
DELUXE TRIVIAL	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
DOODLE BUG	AMIGA	3.500
DRAGON'S LAIR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.995
DRAGON'S LAIR III	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	9.795
DYLAN DOG	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.000
E.S.S. MEGA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
E.S.S. MEGA	CD ROM	7.995
ELVIRA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
EXTASY	PC 3 1/2 - AMIGA	3.495
EYE OF THE BEHOLDER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
EYE OF THE BELHODER II	PC 3 1/2	6.990
F16 COMBAT PILOT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.650
FASCINATION	AMIGA	2.595
FASCINATION	CD ROM	9.975
FASCINATION	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
FIGHTER COMMAND	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
FIRST SAMURAI	PC 3 1/2	3.990
FLASHBACK	PC 3 1/2	5.990
FLIGHT SIMULATOR IV	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	10.750
FOOTBALL CHAMP	AMIGA	3.000
FUZZBALL	AMIGA	3.995
G.B.NAPOLEONICAS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
GAZZA II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.545
GLOBAL EFECTS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
GOBLIINS I	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
GOBLIINS I	AMIGA	3.995
GOBLIINS II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
GOBLIINS II	AMIGA	3.995
GOBLIINS II	CD ROM	9.450
GODS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.990
GREAT NAVAL BATTLES	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
GUNSHIP 2000	PC 3 1/2	6.490
GUY SPY	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.995
GUY SPY	CD ROM	8.990
HARPOON	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
HEAD TO HEAD	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
HEIMDALL	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
HERO QUEST+WITCHLORD	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
HEROES OF THE 357	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
HOOT RUBER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	2.545
HUGO	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	5.995
HUMANS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.990
III D WORLD BOXING	PC 3 1/2 - AMIGA	3.495
III D WORLD TENNIS	PC 3 1/2 - AMIGA	3.495
INDIANA JONES	PC 3 1/2	6.150
INDIANA JONES ATLANTIS	PC 3 1/2	6.150
INDIANA JONES ATLANTIS (ARCADE)	PC 3 1/2	2.850
INTERNATIONAL SPORT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.995
ISHAR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.000
ISHAR II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
JAGUAR XJ220	AMIGA	4.580
JETSONS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 -	2.995
JIGSAW PINUPS	PC 3 1/2	3.995
JOE AND MAC	AMIGA	3.990
JUEGOS DE GUERRA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
KAISER	PC 3 1/2	3.995
KICK OFF II	PC 3 1/2	2.995
LA BELLA Y LA BESTIA	PC 3 1/2	4.625
LA COLMENA	AMIGA	4.995
LA LEY DE LOS ANGELES	PC 3 1/2	5.995
LARRY I	PC 3 1/2	6.650
LARRY IV	PC 3 1/2	7.490
LASER SQUAD	PC 3 1/2	4.995
LEEDS UNITED	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
LEGENDS OF VALOUR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
LEMMINGS 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.990
LEONARDO	AMIGA	2.995
LINKS 386 PRO	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
LIVERPOOL	PC 3 1/2	2.995
LOST IN LA	PC 3 1/2	5.150
MAUPITI ISLAND	AMIGA	4.495
MEGALOMANIA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.990
MEGATRAVELLER 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	8.995
MICHAEL JORDAN	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
MILENIUM 2.2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.995
MILLE MIGLIA	PC 3 1/2 - AMIGA	2.995
MISIONES COMANCHE	PC 3 1/2	3.600
MONOPOLY	PC 3 1/2	6.495
MOONSTONE	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
MYTH	AMIGA	3.995
NICKY BOOM	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.495
NIGEL MANSELL'S	PC 3 1/2	3.900
NINE LIVES	AMIGA	2.995
NINJA REMIX	AMIGA	2.995
PACIFIC ISLAND	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	6.000
PACIFIC ISLAND	CD ROM	8.990
PALADIN II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
PATTON STRIKES BACK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
PERFECT GENERAL	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
PERFECT GENERAL (ESCENARIOS)	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.490
POPULUS II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
PREHISTORIK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	2.545
PREHISTORIK 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
PREMIER COLLECTION PACK	AMIGA	3.995
PREMIERE	AMIGA	4.580
PRINCE OF PERSIA 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
QUICKKIT	PC 3 1/2	5.990
RISKY WOODS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
ROAD TRACK	PC 3 1/2	4.995
ROME AD	PC 3 1/2	4.990
SAMURAI	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFE	PC 3 1/2	6.150
SHADOW OF THE COMET	PC 3 1/2	5.650
SHADOW PRESIDENT	PC 3 1/2	9.995
SHADOW WORLDS	PC 3 1/2 - AMIGA	4.995
SHADOWLANDS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.990
SHERLOCK HOLMES	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	7.990
SHERLOCK HOLMES	CD ROM	9.990
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2	6.990
SIM ANT	PC 3 1/2	6.650
SIMULATION BEST	PC 3 1/2 - AMIGA -	3.560
SLEEPWAKER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.600
SOLO EN CASA I	PC 3 1/2	3.495
SOLO EN CASA II	PC 3 1/2	5.995
SPACE 1889	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	8.995
SPACE ACE II	AMIGA	6.995
SPACE LEGEND	PC 3 1/2 - AMIGA	8.995
SPECIAL OPERATIONS 1 Y 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
SPEELCRAFT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
SPORT BEST	CD ROM	13.650
SPORTS MASTERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	7.495
STAR TREK	PC 3 1/2	5.990
STEEL EMPIRE	PC 3 1/2	4.995
STRATEGY MASTERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	5.990
STRIKE COMMANDER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	7.990
STUNT ISLAND	PC 3 1/2	6.150
SUMMONING	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
SUPER CAULDRON	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.995
SWORD OF HONOUR	PC 3 1/2 - AMIGA	3.450
TASK FORCE	PC 3 1/2	7.700
TENNIS CUP II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	2.545
TERMINATOR II	PC 3 1/2	5.995
THE DARK HALF	PC 3 1/2	5.995
THE GODFATHER (EL PADRINO)	PC 3 1/2	4.995
THE LEGEND OF KIRANDIA	PC 3 1/2	4.995
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	AMIGA	7.700
THUNDERHAWK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	4.995
TINY SWEEKS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.995
TIP OFF	AMIGA	3.995
TITUS THE FOX	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	2.900
TRANSARTICA	PC 3 1/2 - AMIGA	4.995
TWILIGHT 2000	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	8.995
TWO TOWERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
UGH!	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 - AMIGA	3.450
ULTIMA VII	PC 3 1/2	7.990
UNLIMITED ADVENTURES	PC 3 1/2	6.990
VEIL OF DARKNESS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
VOLFIEV	PC 3 1/2 - AMIGA	2.995
WAR IN THE GULF	PC 3 1/2 - AMIGA	7.995
WAYNE'S WORLD	PC 3 1/2	5.995
WEEN -THE PROPHECY-	PC 5 1/4	5.995
WEEN -THE PROPHECY-	AMIGA	3.995
WEEN -THE PROPHECY-	CD ROM	9.450
WILD WEST WORLD	PC 3 1/2	4.995
WING COMMANDER 1 Y 2 (MISIONES)	PC 3 1/2	4.990
WING COMMANDER II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.490
WOLFCHILD	AMIGA	3.495
XWING	PC 3 1/2	6.650
XENOBOTS	PC 3 1/2	4.990
ZOOL	PC 3 1/2	3.600

A NUESTROS SOCIOS LES DAMOS UN SERVICIO DE ASISTENCIA TECNICA

NOVEDADES DEL MES

		P.V.P.
DUNE	PC 3 1/2	6.490
KGB	PC 3 1/2	6.490
LOST IN THE TIME	PC 3 1/2	6.995
PINBALL DREAMS	PC 3 1/2	5.150
REACH FOR THE SKIES	PC 3 1/2	6.950
SENSIBLE SOCCER	PC 3 1/2	4.990
SYNDICATE	PC 3 1/2	6.990
CASTLE DR. BRAIN	PC 3 1/2	5.650
DAY OF THE TENTACLE	PC 3 1/2	7.700
COBRA MISSION	PC 3 1/2	5.995
CYBER RACE	PC 3 1/2	6.990
CLASH STEEL	PC 3 1/2	6.990
STREET FIGHTER II	PC 3 1/2	4.100
ATP	PC 3 1/2	10.995
ATP-ESCENARIOS	PC 3 1/2	9.945
LA LEY DE LOS ANGELES	PC 3 1/2	5.995
RAGNAROK	PC 3 1/2	6.650
GREATTEST	PC 3 1/2	7.995
7TH GUEST	CD ROM	13.990
LOST IN THE TIME	CD ROM	8.895
RING WORLD	CD ROM	9.995
DUNE	CD ROM	9.995
KYRANDIA	CD ROM	9.995

GRAN CONCURSO

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE




GUNSI

PREMIOS

Los premios de los ganadores serán los siguientes:

1er PREMIO

Un ultraligero Skyflex con radio control de dos canales.

2º PREMIO

Una tarjeta de sonido AdLib Gold y un lote de dos juegos, a elegir del catálogo del en curso.

3er PREMIO

Un *joystick* para simuladores y un lote de cinco juegos, a elegir del catálogo en curso.





BASES DEL CONCURSO

✓ Podrán participar todos aquellos que envíen la página original -no fotocopia- de la revista OK PC con las soluciones correctas a las cuatro preguntas planteadas.

✓ El concurso tendrá dos meses de duración y se desarrollará en los números 16 y 17 de la revista. En el número 19 de la revista se publicarán los ganadores del concurso.

HIP 2000

PREGUNTAS DEL CONCURSO:

1. ¿Cúal es la velocidad máxima que puede alcanzar el helicóptero AH-64 Longbow Apache?

- ☐ 50 Kms
- ☐ 160 Kms
- ☐ 200 Kms
- ☐ 320 Kms

2. ¿Para qué objetivos ha sido diseñado el misil Penguin-3?

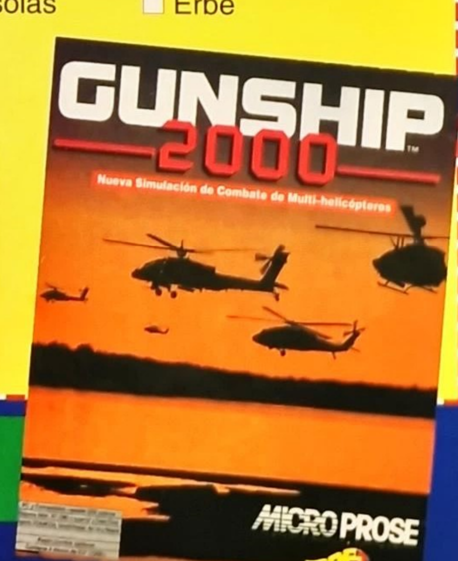
- ☐ Antibuque
- ☐ Infantería
- ☐ Aire
- ☐ Tanques pesados

3. ¿Quién distribuye el juego *Gunship 2000* en España?

- ☐ OK PC
- ☐ Microprose
- ☐ OK Super Consolas
- ☐ Erbe

4. ¿Cúando se puede obtener la medalla "El Corazón Púrpura" o *Purple Heart*?

- ☐ Cuando se termina la misión sin matar civiles
- ☐ Sólo cuando se es general de brigada
- ☐ Cuando eres herido en combate
- ☐ Si tu sangre cambia a color violeta



**Contestadnos a : OK PC. Editorial Nueva Prensa.
Plaza República del Ecuador, 2. 1ºB. 28016 Madrid.**



- OK Pasarela: ENTITY
- Compañía: LORICIEL
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER



El monstruo Entity reaparece y amenaza la paz de los planetas Xeres y Tierra. Tú, en la piel de Anthemis, la heroína de la aventura, asumes la responsabilidad de vencer a tan temible criatura, para lo que eres transportada a través un universo hostil, del que habrás de salir victoriosa.

WALKIRIA ESPACIAL





Eras una chica de lo más normal. Un buen día andabas de paseo por el campo y la responsabilidad de salvar el mundo cayó sobre tus hombros. Nunca fuiste una joven que destacase por su fuerza, aunque sí por su genio y belleza. Aquel día, anodino en un principio, resultó ser toda una pesadilla que parecería no tener final. Tu nombre, Anthemis, alias *La Salvadora del Mundo*.

No esperes que tu misión sea fácil. Todo depende de tu paciencia y habilidad en el combate, atributos de los que todo buen luchador debe disponer en abundancia. Sin embargo, no estás sola; serás ayudada por las fuerzas del bien, que te teletransportarán a través de los diversos niveles del juego y te proporcionarán unas manos salvajemente agresivas, capaces de fulminar cualquier atisbo de hostilidad.

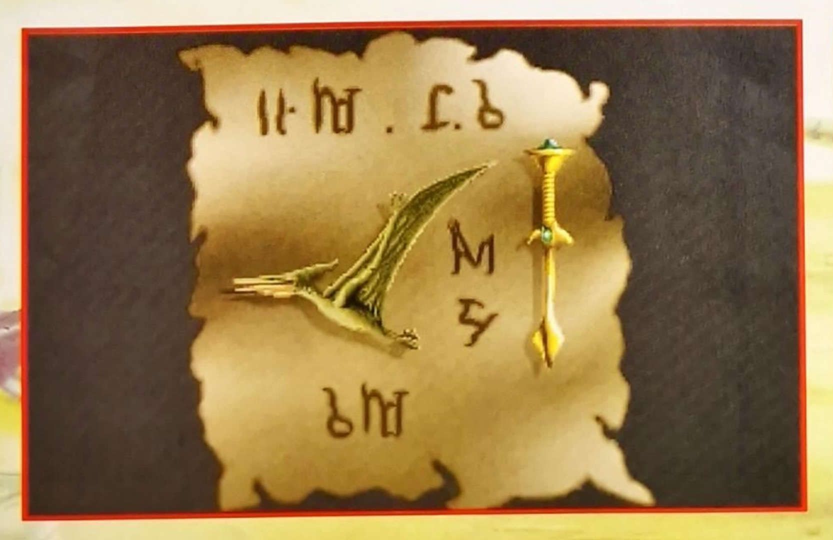


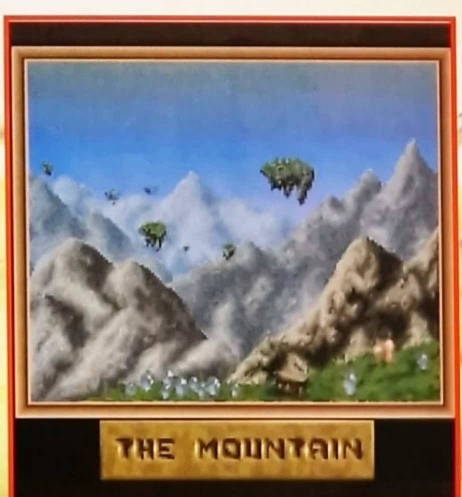
TUS ARMAS Y AYUDAS

A lo largo de tu camino, irás encontrando armas más potentes como el disparo doble y triple, globos de inmunidad, rayos buscadores... unos tendrán una duración permanente hasta que acabe la vida con la que los has obtenido, pero otros durarán sólo unos cuantos disparos. En tus manos te quedarás siempre con el arma más potente.

A lo largo de diez niveles, a cual más original y variopinto, te irás enfrentando contra numerosos enemigos a los que poco a poco irás descubriendo los puntos débiles. Por ejemplo, en la prehistoria, que es la primera fase, deberás vértelas con multitud de especies de dinosaurios. Con cada uno de ellos necesitas una estrategia particular de eliminación con el menor daño posible para ti. Por ejemplo, el sistema de matar al diplodocus es disparar desde el suelo y una vez que él dispara, saltar. Así, siempre te dispara al suelo y es fácil esquivar sus tiros.

Trampas y enigmas también te acompañarán a lo largo de tu aventura: unos pequeños manuscritos te servirán de ayuda para avanzar en esta odisea en la que te

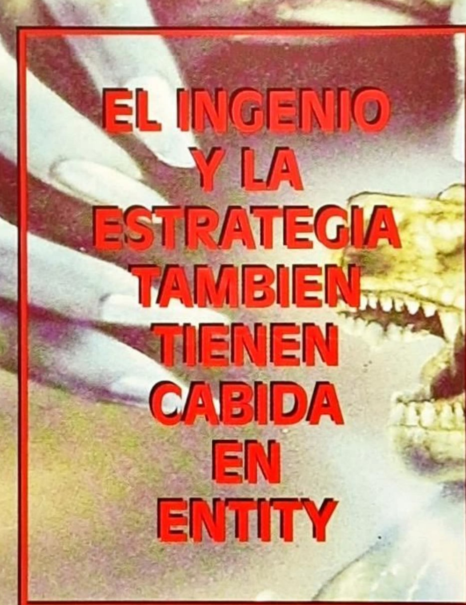




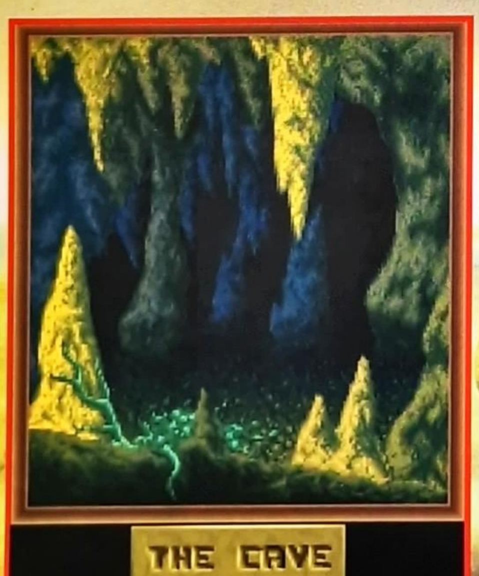


has internado. Existen objetos mágicos de todos los tipos como las fuentes mágicas, que te servirán para revelar piedras y pasajes secretos. A través de dichas piedras, podrás llegar a auténticos tesoros como es el caso de los trozos de espada mágica.

El juego consta de numerosas fases que abarcan todos los mundos fantásticos posibles. Fases hay para todos los gustos. La primera, ya comentada, es la prehistoria. Otras etapas vistosas incluyen la montaña con sus pesadas abejas, una temible cueva, diversos enfrentamientos con monstruos como dragones, arañas y plantas. Hay momentos tétricos como el que nos presenta el apocalipsis lleno de zombies y, por último, el gran enfrentamiento contra nuestro rival más temible, el gigantesco Entity. Tu personaje, la bella y valerosa Anthemis, será controlado por teclas redefini-

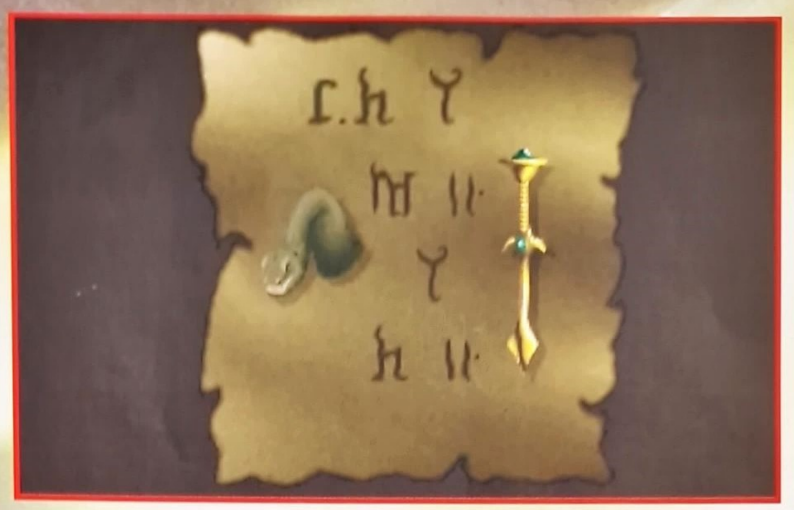


EL INGENIO Y LA ESTRATEGIA TAMBIEN TIENEN CABIDA EN ENTITY





bles; cinco teclas te bastarán, incluyendo la de fuego. Esto demuestra que Entity pretende ser un título de lo más jugable desde el primer momento y en el que *machacar* al enemigo es clave. Al fin y al cabo es lo que marca la adicción en todo *arcade*. Hablando del personaje, ya os habréis dado cuenta de que es una mujer y tengo que decir que hay que darle un aplauso al valeroso equipo desarrollador de Loriciel: se ha atrevido a romper el clásico de que un bárbaro sólo puede ser un hombre duro y despiadado. En este caso, la dama también es dura y despiadada, pero muy atractiva. En resumen, manejarás a una *walkiria* del espacio estelar con todas las de la ley.



Los pergaminos mágicos te echarán un cable para encontrar la mejor manera de encararte a tus enemigos. Tu espada ha de estar siempre preparada para matar a nuevos enemigos.

GRÁFICOS, SONIDO, ACCION

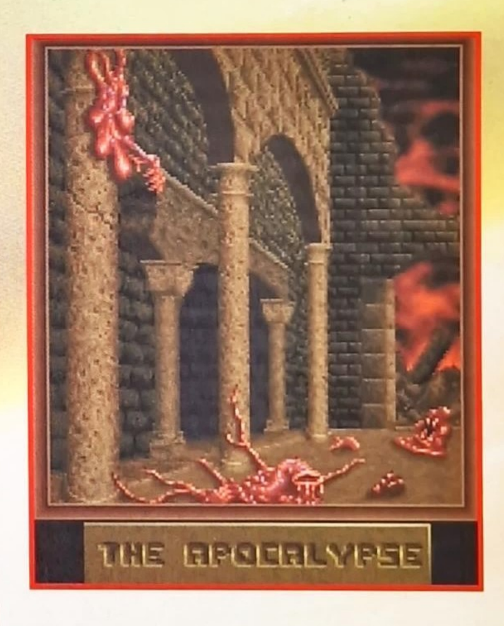
Si hablamos de gráficos, hablamos de calidad. El *scroll* del juego es muy bueno porque se desplaza con suavidad. Los diversos enemigos están muy cuidados y os encantarán al principio, para odiarlos a muerte después de que os hagan la vida imposible.

El juego tiene varias melodías y efectos sonoros que os acompañaran durante vuestra aventura. No os creáis que os vais a encontrar con la típica música repetitiva de la que crispa los nervios, no. Entity tiene una de esas selecciones musicales que consiguen que nos adentremos más en nuestro personaje y queramos seguir avanzando.

En resumen, se trata de un juego al más puro estilo *arcade* pero en el que no debemos descuidar la estrategia de todo combate como plantear y descubrir los mejores métodos para acabar con nuestros adversarios. No olvides que la vida es breve, y en este caso sólo tenemos cuatro efímeras posibilidades para salvar al mundo de la temible bestia que da nombre al juego. Demuestra tu valor retando a Entity.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







Entity tiene muy malas pulgas. No debes confiarte porque posee unas garras muy afiladas dispuestas a todo para acabar con tus cuatro vidas.

OK 95%

Jugabilidad :	98
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	95

- OK Pasarela: HUMANS RACE: The jurasic levels
- Compañía: GAMETEK
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB



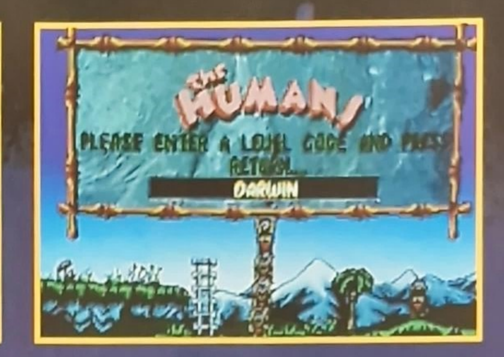
Al principio de todos los tiempos, no había que madrugar para ir a trabajar, las titis iban casi en cueros y para desayunar en vez de un bollo con colacao se tomaba un coco. Oye yo me apunto. Bueno ya esta bien de bromas. La vida no era nada fácil, la supervivencia, la búsqueda de alimentos, eran una serie de peligros inminentes que podían acabar con la vida de nuestros primeros representantes, aunque feos pero parientes nuestros. Eramos una tribu de aproximadamente unas cuarenta personas, vivamos en cavernas para resguardarnos de las inclemencias del tiempo, protegernos de las otras tribus hostiles y de los ataques de los animales que rondaban por aquella zona. Nuestra distracción diaria consistía casi únicamente en la caza y la pesca, la caza era lo más peligroso ya que los animalitos que cazábamos eran de un tamaño bastante considerable, por eso teníamos que ir en grupos de unas diez personas. Nuestro material de caza era bastante rudimentario, de lo único que disponíamos eran palos y piedras, mediante los cuales pudimos hacer unas hachas bastante rudimentarias y unas lanzas. Mas tarde algún gracioso invento una cosa que tenía una forma como el sol, y el jefe de la tribu que había podido ir a la universidad dijo que eso se llamaba "rueda". Luego nos explico que eso más tarde serviría como instrumento de muerte.

Un juego para pasar un buen rato. Tendrás que demostrar tus habilidades y reflejos. La filosofía general es muy parecida a los famosos Lemmings, pero cuando te metas en el juego podrás comprobar que no es así. Rapidez de movimientos y búsqueda de objetos es básicamente lo que se debe dominar, para poder conseguir completar todos los niveles que componen este juego. Quizás sea un pelín difícil, debido a que no se puede comprobar la situación general del mapa.









AL PRINCIPIO

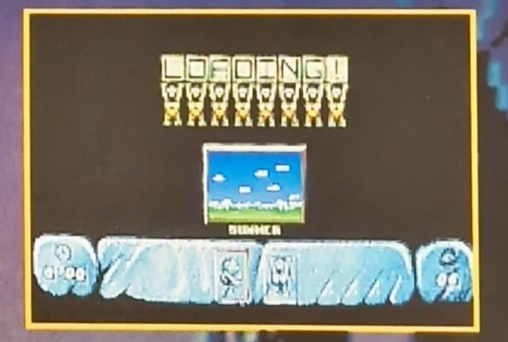
Es un buen juego de entretenimiento y habilidad, quizás demasiada habilidad. Las únicas formas de poder jugar con el son mediante el teclado o con un joystick, lo cual es una pena ya que su manejo con el teclado es un autentico sufrimiento, y se echa mucho de menos el uso de un ratón. Podemos decir que tiene un aire parecido a los lemmings, aunque una vez dentro del juegos veremos que los conceptos de juego son diferentes. El parecido reside en que cada vez que empecemos una pantalla se nos dará una serie de trogloditas que habremos de rescatar, atravesando una serie de vicisitudes. Las diferencias radican en: Primero nuestros trogloditas deberán encontrar las herramientas necesarias para poder ir pasando por los diferentes pisos de las cavernas, hasta ese momento no tendrán ningún tipo de utensilios, cuerdas y lanzas serán los únicos elementos que podremos encontrar. La segunda y gran diferencia es que en ningún momento podremos tener una visión global de la caverna, aunque esto no es de gran importancia, ya que nuestro cometido en la mayoría de los casos estará bastante claro.

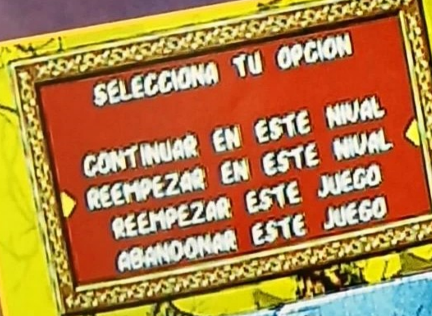




CARACTERISTICAS

En cuanto al sonido, la verdad es que esta bien pero no esperemos algo espectacular, simplemente se tratará de una música de acompañamiento mientras que transcurren las pantallas del juego. Los gráficos están bastante bien con unos movimientos muy limpios. Las cavernas que recorreremos en cada nivel nos demostrarán que realmente se han molestado en intentar recrear unos ambientes bastante agradables y fieles al tema tratado. La verdad es que aunque las características no sean altas, la mezcla de



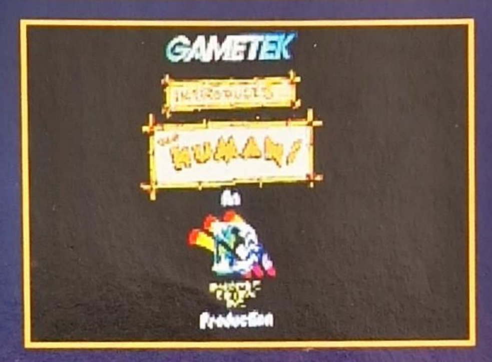


A ANTIGÜEDAD



PASAREMOS UNOS RATOS MUY AGRADABLES

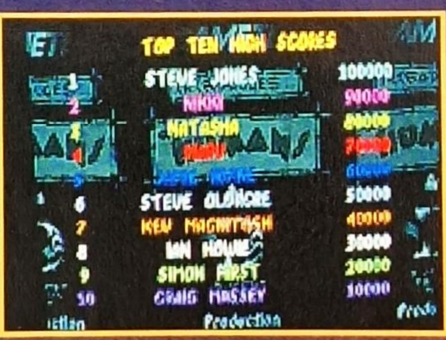
ellas nos dan como resultado un juego bastante agradable, con el que podremos pasar unos ratos delante del ordenador muy divertidos. Quizás el tiempo que se nos de para ejecutar cada uno de los diferentes niveles sea un poco escaso, lo cual nos obligará a repetir más de una vez las pantallas, para poder planificar nuestras actuaciones. También podremos ver una serie de spots sobre la evolución, cuando terminemos determinadas pantallas. El total de pantallas que componen este juego son ochenta.





EN GENERAL

He de suponer que sea un juego que tenga bastante éxito en el mercado debido a la gran aceptación que tienen este tipo de juegos, que creo que jamas a faltado en ninguno de nuestros equipos. Mirando ya de una forma global el mercado español, podemos asegurar que el momento de lanzamiento de esta segunda parte es bastante adecuado, ya que ahora mismo se esta desarrollando una creciente Dinomanía o Prehistomanía, que resulta muy propicia para la promoción de todo este tipo de productos. Han sabido aprovechar esta ocasión. Quizás estos juegos se podrían englobar en una especie de software denominado refrescantes, son rápidos, normalmente una partida suele durar como máximo diez minutos, divertidos y adictivos, a parte de permitirnos hacer nuestras propias competiciones y concursos. Este juego se distribuirá en dos formatos, el primer formato será una especie de *upgrade* sobre la primera versión, como es natural habrá que tener los originales de la primera versión para poder ejecutarlo. La segunda versión que se distribuirá será totalmente completa, la verdad es que es un buen ejemplo a seguir, ya que premia la fidelidad de los usuarios sobre un programa, ojalá cunda este tipo de actualizaciones. Para finalizar este artículo os pondremos algunos de los códigos de este juego, en concreto los cinco primeros, por si os atascáis. La segunda pantalla será DOMM y las siguientes: SPYDER, 480, BILLS y para finalizar BROKE AGAIN.



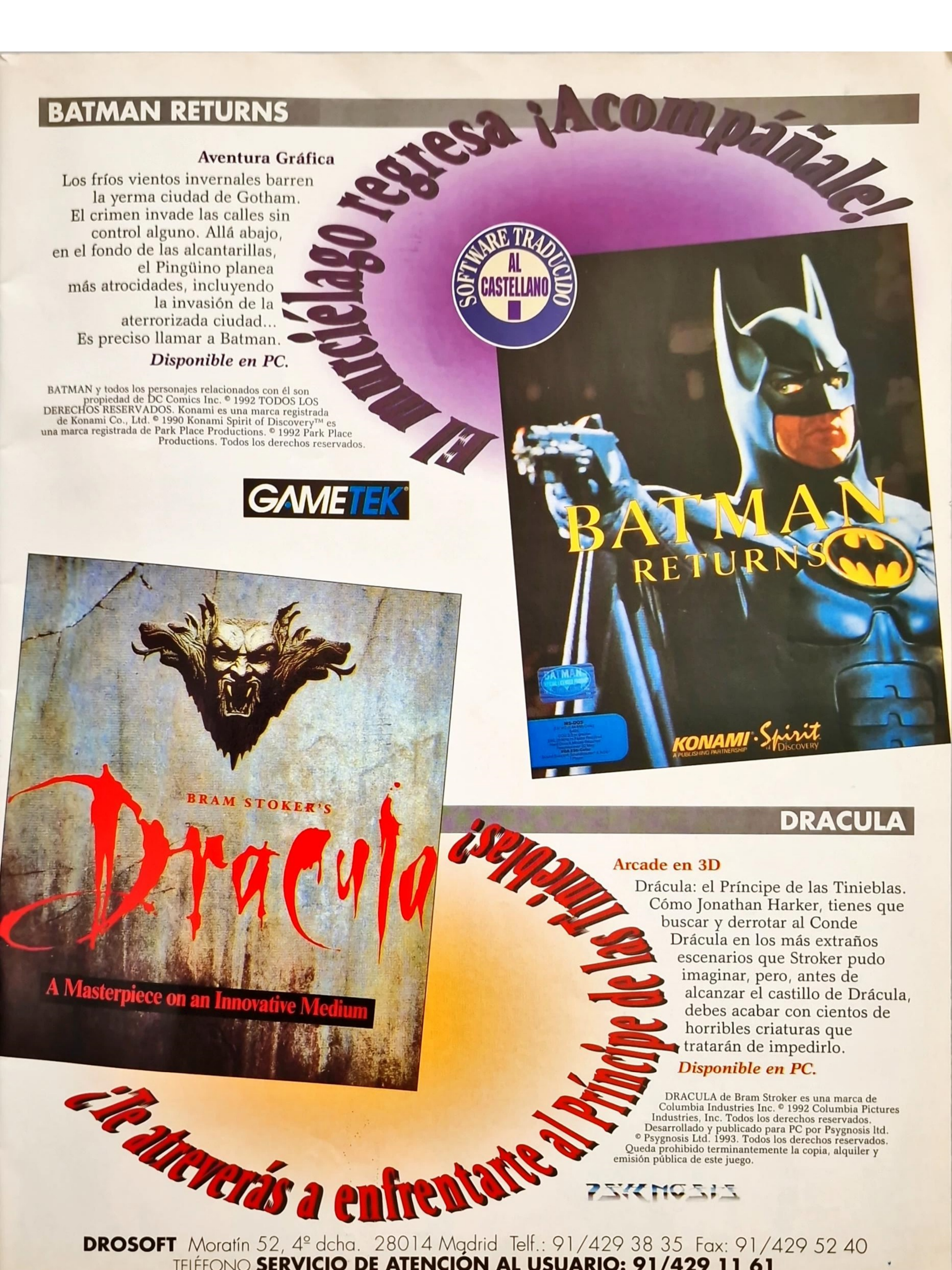


UN SOFTWARE REFRESCANTE

ANTONIO GOMEZ



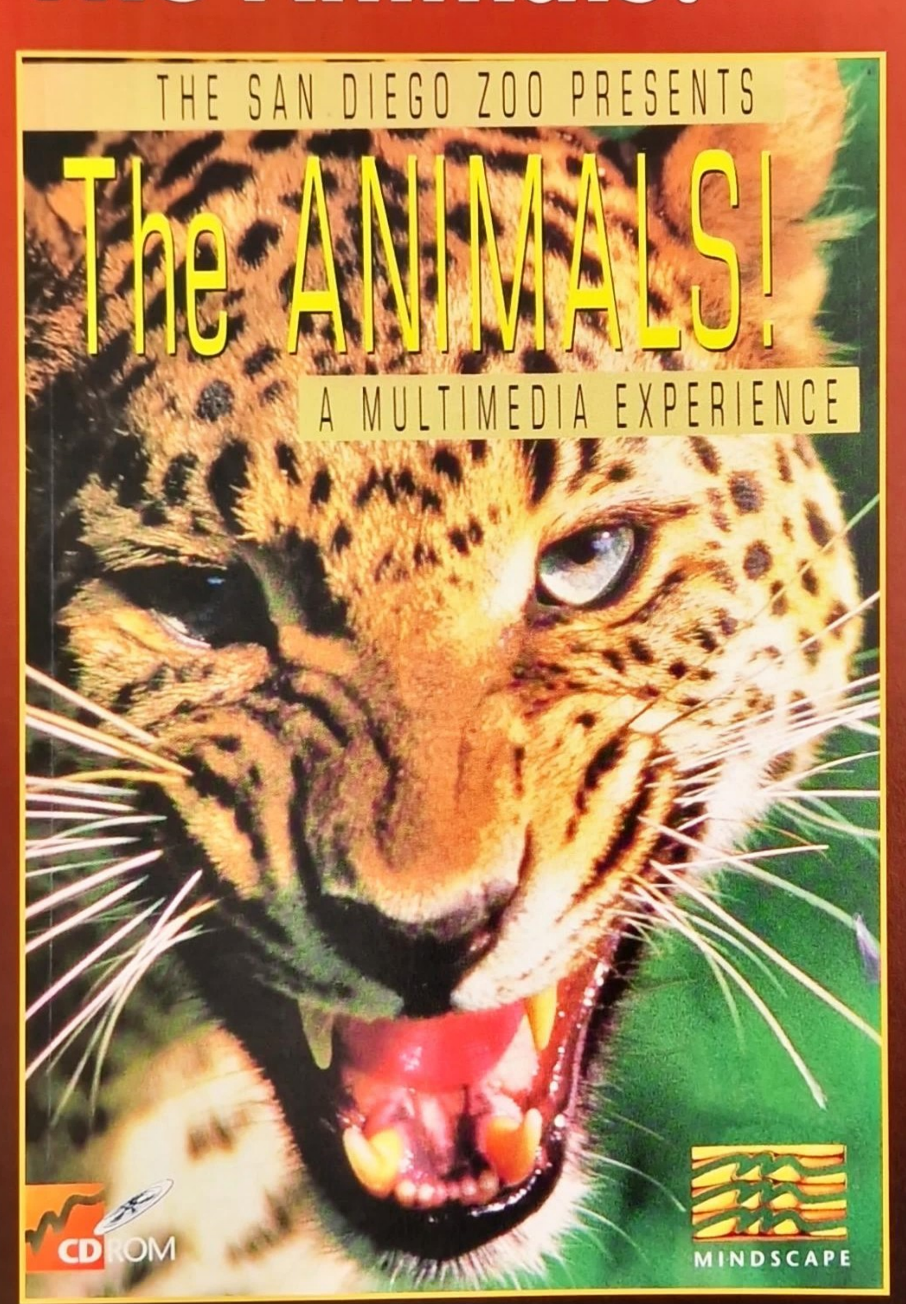
OK	93%
Jugabilidad :	91
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	92
Movimientos :	95


BATMAN RETURNS
El murciélago regresa ¡Acompáñale!
Aventura Gráfica
Los fríos vientos invernales barren la yerma ciudad de Gotham. El crimen invade las calles sin control alguno. Allá abajo, en el fondo de las alcantarillas, el Pingüino planea más atrocidades, incluyendo la invasión de la aterrorizada ciudad... Es preciso llamar a Batman.
Disponible en PC.
BATMAN y todos los personajes relacionados con él son propiedad de DC Comics Inc. © 1992 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. Konami es una marca registrada de Konami Co., Ltd. © 1990 Konami Spirit of Discovery™ es una marca registrada de Park Place Productions. © 1992 Park Place Productions. Todos los derechos reservados.
GAMETEK
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO
BATMAN RETURNS
KONAMI · Spirit of Discovery
A PUBLISHING PARTNERSHIP
BRAM STOKER'S
Dracula
A Masterpiece on an Innovative Medium
DRACULA
¿Te atreverás a enfrentarte al Príncipe de las Tinieblas?
Arcade en 3D
Drácula: el Príncipe de las Tinieblas. Cómo Jonathan Harker, tienes que buscar y derrotar al Conde Drácula en los más extraños escenarios que Stroker pudo imaginar, pero, antes de alcanzar el castillo de Drácula, debes acabar con cientos de horribles criaturas que tratarán de impedirlo.
Disponible en PC.
DRACULA de Bram Stroker es una marca de Columbia Industries Inc. © 1992 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos los derechos reservados. Desarrollado y publicado para PC por Psygnosis ltd. © Psygnosis Ltd. 1993. Todos los derechos reservados. Queda prohibido terminantemente la copia, alquiler y emisión pública de este juego.
PSYGNOSIS
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61



- OK Pasarela: THE ANIMALS!
- Compañía: MINDSCAPE
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER/PRO, ADLIB, PRO AUDIOSPECTRUM

The Animals!



¿Sabes cómo es un armadillo? ¿Has visto alguna vez un cóndor andino o un elefante apareándose? ¿Tienes una ligera idea de la infinidad de plantas y animales que se pueden encontrar en el mundo? ¿Te gustaría contemplar una enfermería llena de crías de los animales más diversos? ¿Has asistido -fuera de las películas y tu imaginación- al espectáculo de un parque jurásico con reproducciones de especies que vivieron hace millones de años? The Animals! te acerca a casa este mundo. Aprovéchate.

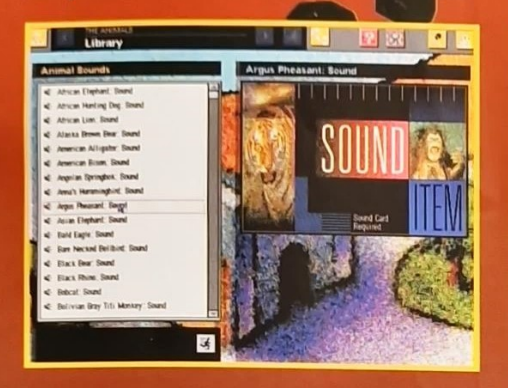


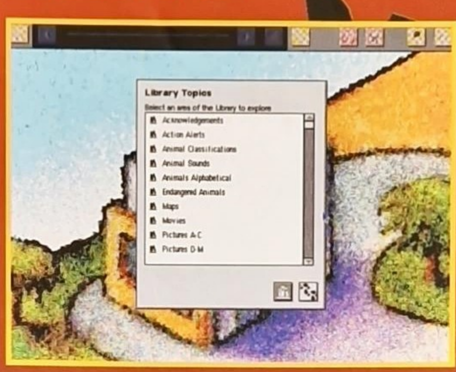
EL ZOO

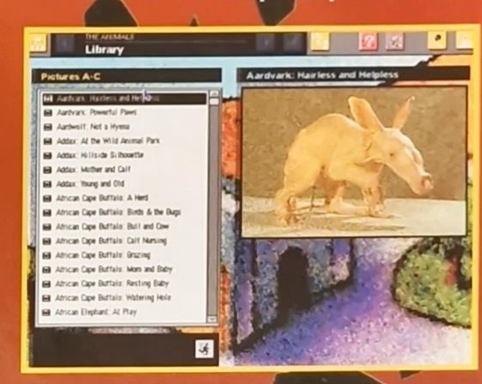


Más de 300 animales en su propio hábitat, 1.300 fotografías en color y descripciones, 2.500 páginas de información audiovisual, dos horas y media de audio, vídeos de los animales y las situaciones más variopintas... esto es sólo una parte de The Animals!, un viaje en CD por el zoológico de San Diego y, de paso, por la fauna y flora de gran parte del planeta.

La aventura multimedia comienza en el menú principal, que representa la orografía de parque zoológico de San Diego. Posee retazos de gran parte de los climas y ecosistemas terrestres: tundra, sabana, desierto montaña, trópico húmedo y seco, taiga, isla, desierto... además de un gran jardín donde se cultivan apreciados y variadísimos ejemplares de plantas. El zoo tiene más atractivos, como los inevitables *tours*, el centro de investigación, la enfermería de crías, la librería multimedia (sonido, vídeo y fotografías) o el centro de información documental.





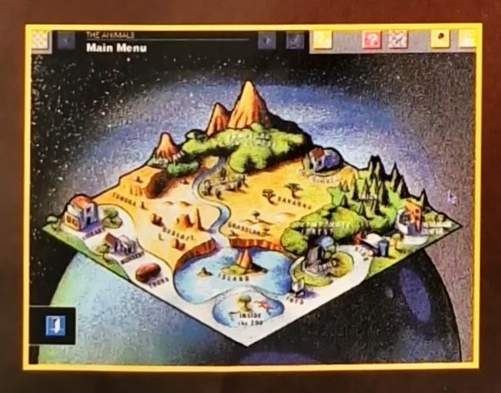


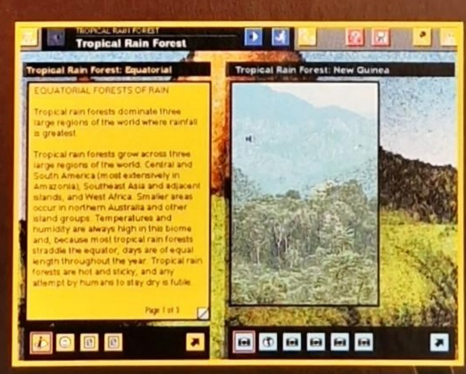
Al seleccionar cualquiera de los iconos que aparece en el relieve del mapa, nos trasladamos automáticamente a ese escenario, ya sea natural o creado por el hombre. El texto escrito, la palabra que lo acompaña, por desgracia, en inglés, y las diversas fotografías y vídeos nos dan una amplia visión del concepto que hemos elegido previamente.

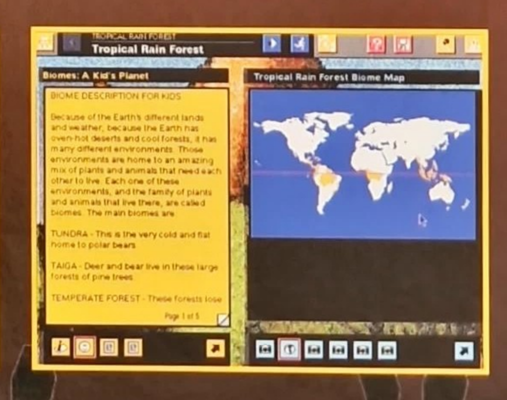
Otra posibilidad es ir a la barra de iconos de la parte superior de la pantalla para buscar directamente una especie animal que nos interese (opción de buscar, que se representa con el icono de una lupa) o bien ir a la librería multimedia donde se recoge todo el material sonoro y visual de la especie en cuestión. La función de ayuda pretende sacar del atasco momentáneo al usuario; sin embargo, si te has hecho un lío completo, puedes volver a la pantalla de presentación y hacer un doble *clic* sobre la opción Zoo Overview. De ese modo, no hay pérdida. Aparecen inumerables globos de ayuda a lo largo de una gran parte de la visita al zoo.

FOTOS, VIDEO, SONIDO

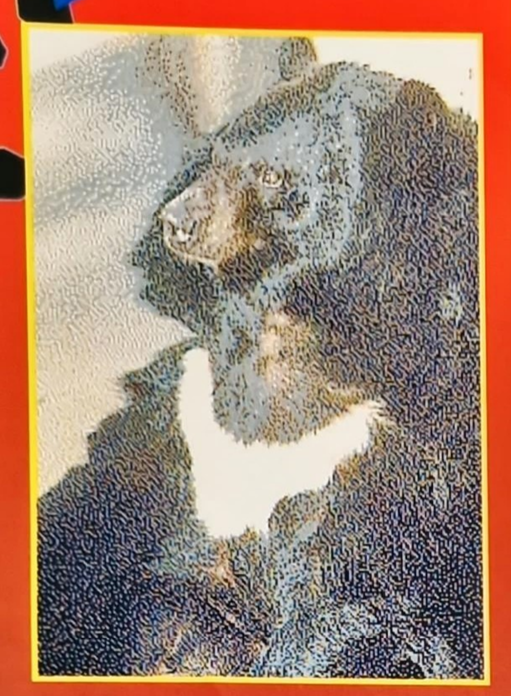
Una de las cosas más tentadoras es adentrarse en el larguísimo índice de animales, que puede seleccionarse también desde la pantalla de presentación. Cada animal posee su correspondiente foto y sonido. Para completar esta información, puedes pulsar la función representada por un hombre en

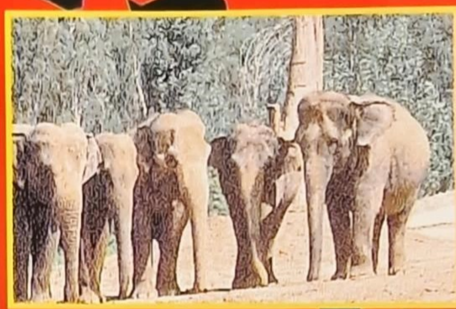


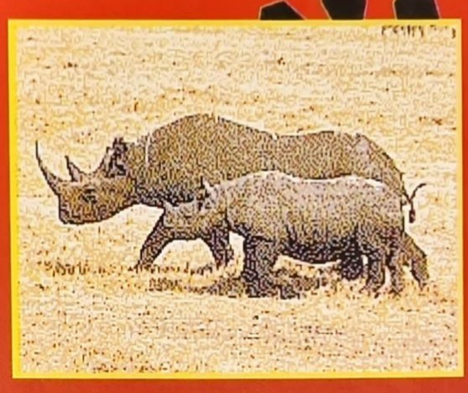


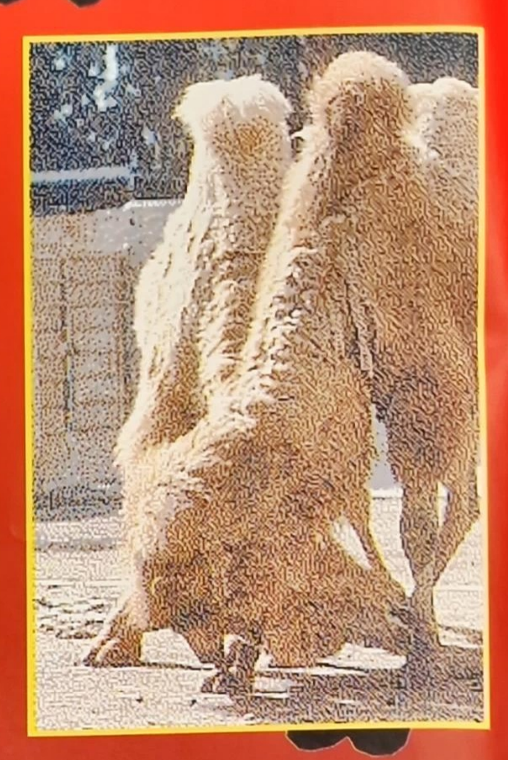


EN CASA









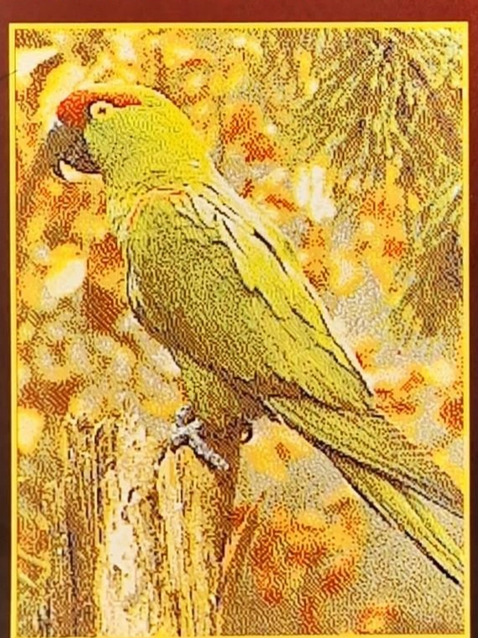
movimiento, en la parte inferior. Así, llegamos a presentación por todo lo alto: batería de fotos y vídeo, sonido, no sólo del animal, sino también del narrador que lee el informe que aparece a la izquierda de la información visual. Para conseguir aún más información, recurre a la información gráfica y visual de otras dos opciones que complementan a la exhibición. Todo un lujo. !Ah!, por si de repente ves un animal extrañísimo que no sabes cómo ha llegado hasta tu pantalla y no consigues retenerlo, la función de volver atrás es ideal. Y si te aburre una presentación y quieres pasar a la siguiente o al revés, hay una cómodas flechitas, también en la parte inferior que indican la dirección que puedes seguir. Los desarrolladores de Mindscape no olvidan que este programa será preferido por los niños. Por eso, han creado una función que allana el lenguaje del texto para adaptarlo a la comprensión de los más pequeños. La librería de documentos audiovisuales da cumplida cuenta de toda la información que se posee sobre una especie determinada.

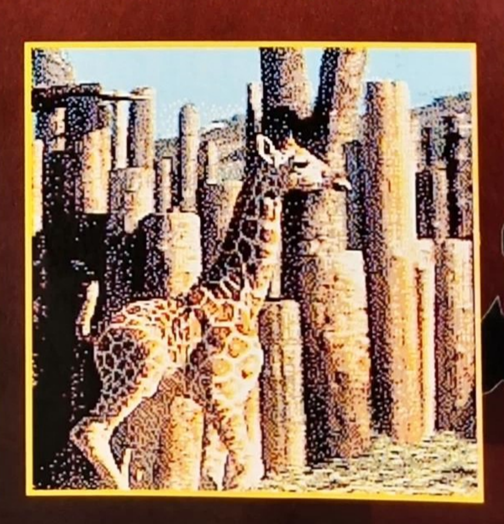
CACHORROS A MOGOLLON

La enfermería de cachorros una delicia para los ojos y los oídos: todo los retoños del zoo pasan por ella. Las madres en cautividad suelen desatender a las crías y en este pequeño hospital los enfermeros se dedican concienzudamente a asegurar la continuidad del zoológico. Hay caso que se califican de milagros auténticos: Pepino es un osezno que nació muy débil y consiguió sobrevivir en su "cuna" de la enfermería. Una cría de tapir muy especial logró vencer a la muerte después de una infancia al borde del abismo.

Los diferentes *tours* que se pueden realizar, dan una visión general del parque y de aspectos concretos como lo demuestran los nombres de los recorridos: los climas del mundo, los monos, animales nocturnos... Algo que no debes perderte es la colección de reproducciones de saurios de hace millones de años. Aprenderás algo sobre sus vidas y algunas de las teorías que explican su desaparición, así como la continuidad que tienen hoy día en diversas especies. El zoo llega a casa. Démosle la bienvenida.

CARMEN ARNANZ





OK 87%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	95
Sonido :	80
Originalidad:	80
Movimientos :	95

CONCURSO



NIGEL MANSELL´S



GANADORES DEL CONCURSO NIGEL MANSELL´S

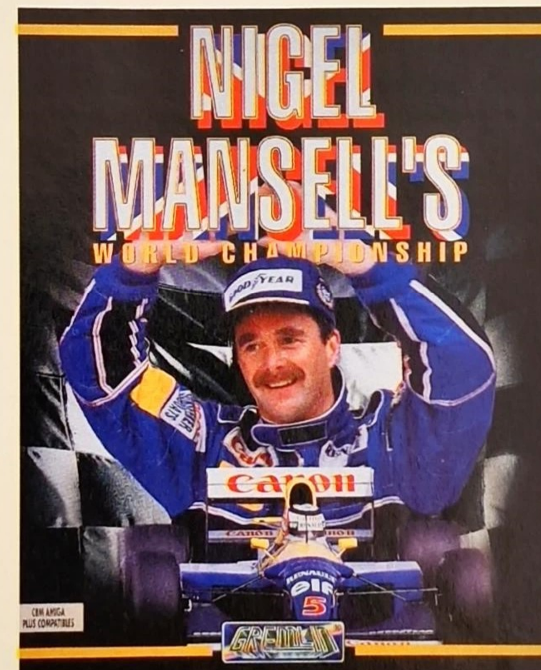
GANADOR DEL COCHE TELEDIRIGIDO

ANTONIO MONTE SERRIN GALLEGO — OVIEDO (ASTURIAS)

GANADORES DE LAS 50 CAMISETAS

★.VALENTIN PACHECO DURANGO
MADRID
★.CONCEPCION BARRIOL HIDALGO
VITORIA (ALAVA)
★.ANDRES FERNANDEZ DE LA HERA
PARQUESOL (VIZCAYA)
★.EDUARDO JOVE ESPINOSA
LA SEN D'URGELL (LERIDA)
★.CARLOS NIETO COCO
ZAMORA
★.PEDRO CRESPO GONZALO
IRUN (GUIPOZCOA)
★.JULIO CESAR GARCIA HERNANDEZ
LAS PALMAS
★.LUIS RODRIGUEZ PALAZUELOS
SANTANDER (CANTABRIA)
★.MANUEL PIZARRO MENDEZ
BADAJOZ
★.J. JOSE FRANCO PEÑARARANDA
C. TORRES (MURCIA)
★.FCO. JAVIER ORELLANA ZUBIETA
ALMERIA
★.MIGUEL PESCADOR SANTIRSO
MANSILLA (LEON)
★.AMPARO GOMBAVA APARICIO
ST.BOI (BARCELONA)
★.UNAI ZENARRUZABEITIA BENITEZ
AMOREBIETA (VIZCAYA)
★.ANGEL LIDON MORFIOLI
ZARAGOZA
★.JAVIER PAREDES SANCHEZ
XIRIVELLA (VALENCIA)
★.EUGENIO PRENAFETA GINER
BARCELONA
★.LUCAS VIDAL FOKIN
P. DE MALLORCA (BALEARES)
★.RAFAEL CABELLO
MADRID
★.GERARDO BONEQUE MOLINA
MADRID
★.HELENA LORENZO RAMOS
MADRID
★.FERNANDO NEGREDO GARCIA
MADRID

★.JAVIER ASENSIO
MADRID
★.ALVARO MORENO
MADRID
★.PEDRO MARTIN BERNAL
IRUN (GUIPUZCOA)



★.LUIS MAS FERNANDEZ-SANGUINO
MADRID
★.MANUEL FERRERO ROCHA
MADRID
★.PABLO MARTINEZ PITA
MADRID
★.CESAR RAMIREZ GARCIA
MADRID
★.FELIPE DE ALBA
SEGOVIA
★.SERGIO TORRENTE PEREZ
P. DE VILOMARA (BARCELONA)

★.JOSE MIGUEL ROMERO VERA
MALAGA
★.RICARDO MARIN
MADRID
★.ALFREDO VAILLO DOMAICA
MADRID
★.PEDRO GARCIA GUTIERREZ
MADRID
★.NICOLAS PALACIOS GONZALEZ
CORDOBA
★.MANUEL MAROTO SILVA
MADRID
★.ALBERTO ALONSO MEDINA
MADRID
★.DANIEL GARCIA URBON
MADRID
★.LUIS PEREZ ROSA
PUERTO LLANO (C.REAL)
★.PEDRO ANTONIO HERNANDEZ
HERRERO JUMILLA (MURCIA)
★.JUAN ANTONIO RUPEREZ
MADRID
★.SANTIAGO PONS UBIERNA
MADRID
★.HUMBERTO CASTAÑEDA MORALES
MADRID
★.CRISTIAN SANCHEZ GONZALEZ
MONCADA I REIXAC (BARCELONA)
★.DANIEL MARIPINO ARIAS
MADRID
★.DIEGO MARIPINO ARIAS
MADRID
★.JUAN JOSE GUTIERREZ CRESPO
ZUMARRAGA (GUPUZCOA)
★.SERGIO OCIO BARRIALES
OVIEDO (ASTURIAS)
★.JOSE OLIVER SOCAS GONZALEZ PTO.
SANTIAGO (TENERIFE)

Enhorabuena a los ganadores y gracias a todos los participantes. No dejeis de seguir concursando con nosotros.

Wing Commander II

- Pasalera-CD: WING COMMANDER II (CD)
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND MT-32

Si os gustó la primera parte de este magnífico juego de combates espaciales, estoy seguro que ésta os sorprenderá aún más. A vuestra disposición tendréis todo un juego de simulación, junto a una estupenda aventura plagada de intrigas y traiciones.

LA LUCHA ESPA





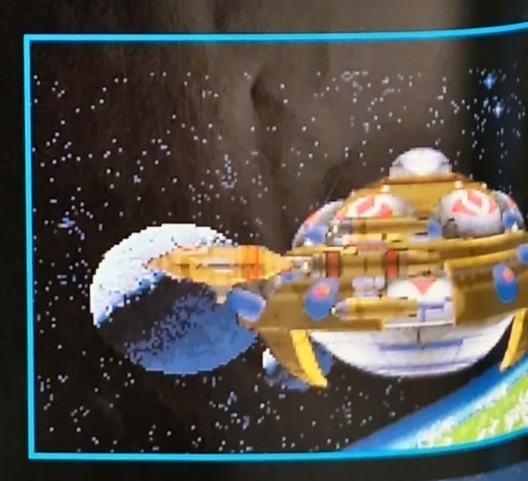
La primera parte del juego nos encantó a todos los aficionados de simuladores debido principalmente a sus sonidos que para los afortunados poseedores de tarjetas de sonido eran lo último.

Wing Commander II en CD es un producto que muchos agradecerán debido a que en disquetes ocuparía casi 27 Mb de espacio en el preciado disco duro y eso es más que un lujo para muchos equipos, al tenerlo en un único CD podemos acceder a él cuando queramos sin ocupar nada, del disco duro, menos unas 2 Kb de espacio en ficheros de configuración y partidas salvadas.

TODOS PARA UNO

En esté CD se incluyen todos los extras existentes para el juego, así tenemos las dos misiones secretas que han salido para este juego, que nos dan muchas más horas de juego, y el accesorio de voces digitalizadas en el mismo producto.

Para los que conozcan la versión en disquetes de este juego les diré que las dos ventajas de tenerlo en CD son: primero el ahorrarnos casi 27 Mb de disco duro que











CIAL CONTINUA

ocupa y segundo, disponer de todos los extras del juego. El inconveniente es que es necesario tener un CD-ROM con un buen tiempo de acceso para que no nos eternicemos esperando entre la carga de una pantalla y la siguiente.

La presentación de este juego es de lo mejor, voces digitalizadas dan vida a una auténtica película de introducción. Tanto el juego inicial, como las dos extensiones de misiones espaciales, tienen su propia presentación animada y hablada.

LA HISTORIA

El Almirante de la flota Tolwyn's está muy decepcionado por que cree que mientes al afirmar que existen cazas enemigos invisibles, y que fueron ellos los que destruyeron tu antigua base. En castigo, te manda a la estación espacial Caernarvon a realizar misiones de patrulla rutinarias, pero cual es tu sorpresa cuando en tu primera misión te encuentras con cazas enemigos y tienes que luchar. Más tarde te das cuenta de que el enemigo está lanzando una ofensiva en toda regla.

En la aventura hay una historia de traición en la que se sabe que hay un saboteador en la estación, pero hasta el final no se te desvelará quien es. En tus adanzas te encontrarás con diferentes pilotos que te acompañarán en el viaje y nunca sabrás si llevas el traidor a tu cola, de hecho si les disparas por accidente más de la cuenta, te atacarán sin piedad pensando que tu eres el traidor.








Caernarvon Station, Gwynedd System



Fly mission







MANEJO DIFICIL

Si hay algo recomendable en este juego es que utilices un joystick y tengas un equipo algo rapido, ya que si no el manejo de la nave será casi imposible, con el ratón se puede intentar pero los giros bruscos carecen de espacio para el mismo. El juego incluye un accesorio de personalización de insultos para que "puedas ponerles a caldo". Pero no te confíes, ya que ellos te responderán a tus insultos para despistarte.

SPECIAL OPERATIONS 2

A la hora de grabar partidas se hace en tu disco duro, ya que en el CD es imposible por ser de sólo lectura. El sistema de juego es igual al de la primera parte, al principio se narra la misión y después la ejecutas. Nuevas naves te esperan en la segunda parte de Wing Commander, y más aún con sus misiones especiales, entre otras mejoras cabe destacar que no manejarás sólo cazas sino también bombarderos espaciales con diferentes puestos artilleros como si de un B-17 de la Segunda Guerra Mudial se tratatse.

En el juego tienes la posibilidad de disfrutar de diversas vistas exteriroes e interiores, así como de ver escenas de combate repetidas desde diferentes cámaras. Una opción muy de agradecer en esta segunda parte y que se echaba muy de menos en la primera es que si mueres en combate se te ofrece la oportunidad de repetir la misión sin necesidad de tener que empezar desde la última partida que tuvieses grabada.


Flight Deck, TCS Concordia

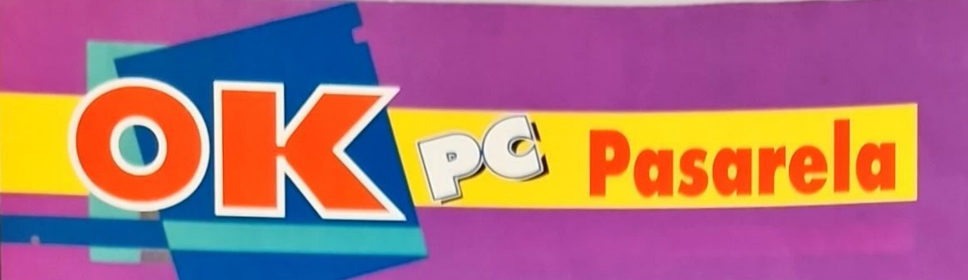
En el juego podrás transferir tus pilotos de la priemera parte del juego, así como pasarlos una vez que acabes la segunda, a los extras de misiones espaciales con todas sus medallas y exitos en combate.

En resumen, si te gusta el juego Wing Commander te encantará esta segunda parte en CD con todas sus ampliaciones incluidas que te asegurarán horas de entretenimiento

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

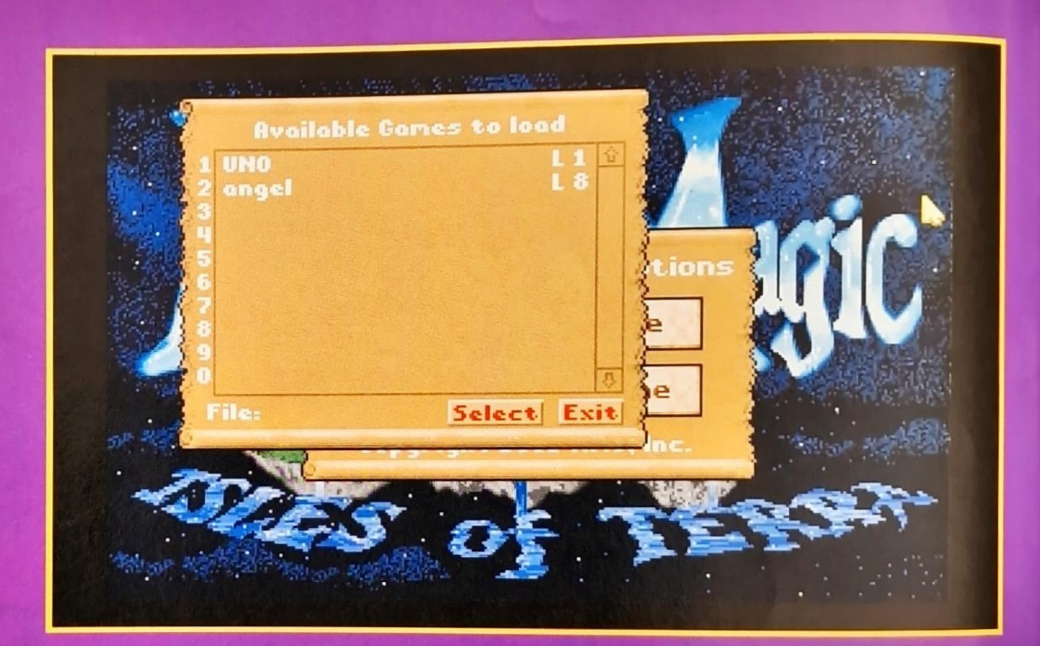
OK 84%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	80
Movimientos :	70



- OK Pasarela: MIGHT AND MAGIC III (ISLES OF TERRA)
- Compañía: NEW WORLD COMPUTING
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA, EGA, TANDY
- Tarjeta de sonido: ROLAND, ADLIB, SOUND BLASTER, TANDY-DAC

MIGHT AND MAGIC III (Isles of Terra)



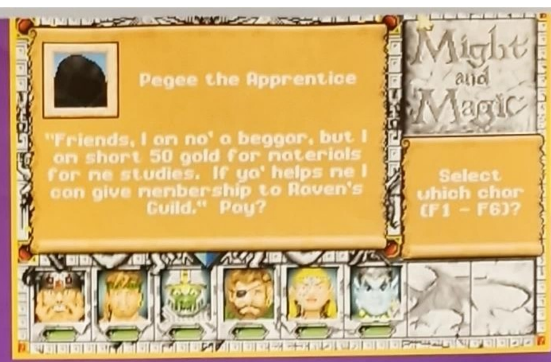
En el mundo del rol es bastante frecuente que un título tenga un éxito indiscutible y la compañía productora se lance a realizar varias entregas del mismo. Es el caso de la serie Beholder de SSI, pero en los Estados Unidos hay montones de ellas. Ahora presentamos una de ellas, Might and Magic. Desconocida en nuestro país, pero bastante popular entre los estadounidenses, su calidad es avalada por esta tercera parte y las que están por llegar hasta la pantalla de nuestro PC.



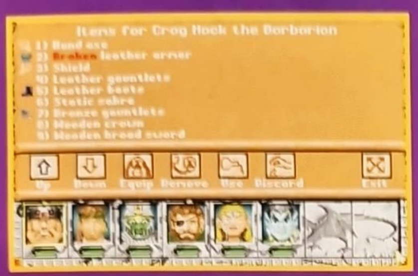
DURAS MISIONE

Como en todo buen rol, los diálogos son importantes para obtener pistas.















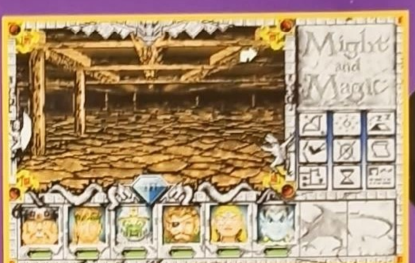


Una nueva tierra para los aventureros. Se llama Isles of Terra, y como su nombre indica, forma un archipiélago lleno de misterios, tesoros y peligros. O sea, el sueño de cualquier mago o ambicioso mercenario. Este es el escenario de Might and Magic III, un juego de rol típico y con una cierta antigüedad a sus espaldas. Se realizó en 1991 y muy pronto dispondremos también de sus partes cuarta y quinta.

Como sabéis, en el mundo de la informática, un programa con unos cuantos meses en el mercado, pronto se queda anticuado. Sobre todo en aspectos como los gráficos y el sonido. Este juego cuenta con imágenes poco detalladas, además de que la realización de los monstruos deja algo que desear, así como el movimiento. Sin embargo, en cuestión de sonido es realmente brillante: melodías que cambian según las distintas zonas que exploremos y unos efectos sonoros bastante convincentes.

LA JUGABILIDAD ES SU MEJOR BAZA

Pero en lo que realmente destaca Might, es en su poderosa adicción. Ha sido diseñado para un rápido control de sus opciones, que son numerosas, así como la facilidad para explorar los territorios. No tiene enigmas muy complejos y los únicos problemas los dan los monstruos que viven en las mazmorras, castillos o

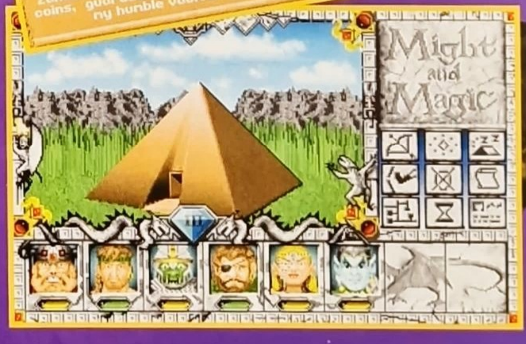




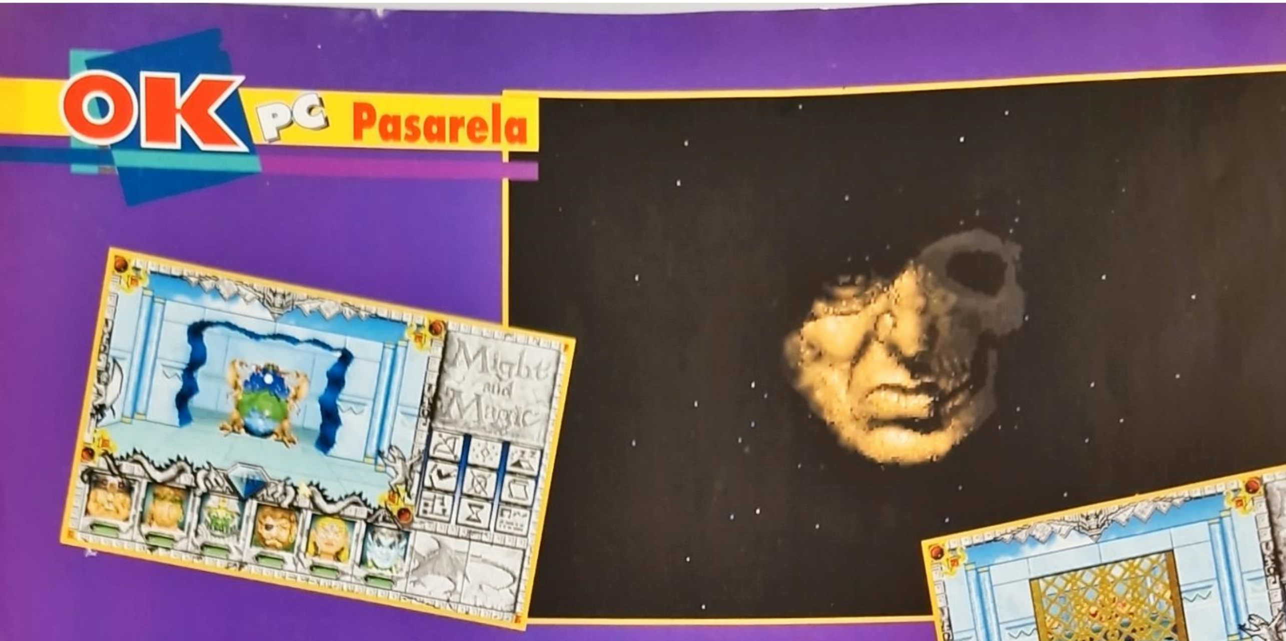








ES QUE CUMPLIR



cuevas. Es un juego muy recomendable para los novatos en el rol, aunque tal como están las cosas, creo que ya todo el mundo habrá jugado alguno. Probadlo, realmente merece la pena.

Mucha adicción, estupendo sonido, gráficos aceptables y un desarrollo que invita a explorar más y más zonas, aunque tiene dos problemas. El manejo de los hechizos es algo engorroso, pero quizá la opción de grabar partidas sea la más problemática, ya que sólo tenemos un *cajón* disponible. Siempre debemos grabar sobre un mismo nombre, con los problemas que esto acarrea. Si hemos grabado una situación en la que hemos hecho algo irremediable, tal como tirar un objeto imprescindible, nos hemos cargado todo el juego.

Aparte de esa objeción, el juego es muy interesante para los *roleros*, ya que recoge virtudes de un montón de programas, tales como numerosos objetos y tesoros que hay que recolectar, un enorme mapa de juego y un montón de monstruitos para matar. Los personajes tienen características nunca vistas en otros programas como suerte o la edad del propio personaje.

UN ROL RECOMENDABLE PARA PRINCIPIANTES

La magia es poco manejable, pero sus hechizos son muy parecidos a los de Eye of Beholder, por lo que no deberían de ser extraños para la mayoría de los mortales.

Las Islas de Terra os están esperando. Dejad un espacio de 4 Megas en vuestro disco duro -no es mucho-, y atención a la diversión.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO



Este juego se caracteriza por su facilidad de uso y sus innumerables paisajes y enemigos que os asegurarán horas de diversión.







82%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	75
Sonido :	80
Originalidad:	85
Movimientos :	75



es la *Storm Bolter*, un arma altamente destructiva y sin problemas de munición aunque de vez en cuando se podrá encasquillar y, como de costumbre, esto ocurrirá cuando más la necesitemos. Su uso es muy recomendable contra las paredes de los pasadizos, ya que si hay alguna sorpresa tras los muros saldrá inmediatamente. Otra de las armas que podremos portar es la *Heavy Flamer*, como su nombre indica es un lanzallamas a lo grande. Su uso se limita a tan sólo a seis disparos que aparecerán en un indicador. También está dotado con un sistema de autodestrucción. Te advierto que, una vez atacada el área, no podremos pasar a través de ella o nos convertiremos en *suffle*.

Como suele ser habitual en el armamento pesado de un equipo de elite, podremos portar una *Assault Canon*, dotada de

NO CRUCES LA ZONA ATACADA POR EL LANZALLAMAS O TE QUEMARAS

LAS ARMAS

Dispondremos de dos tipos básicos de armas, las de combate cuerpo a cuerpo y las de largo alcance. Pasamos a describirlas una por una. En primer lugar, hablamos de la *Lighting Claws*. Esta arma es exclusiva, no se puede llevar otra segunda encima. Su poder reside en unas largas y afiladas espadas que van incorporadas a un guante de acero, un artilugio divino a la hora de cortar el césped ¿no creéis?

Cuando el boxeo se convierte en algo salvaje, podemos usar el *Power Glove*, una especie de guante de púgil pero al bestia. Luego tenemos un arma no muy recomendable, ya que es lenta y excesivamente pesada, pero siempre es algo útil cuando tenemos a un Genestealers echándonos el aliento en la nuca... se trata de la *Chain Fist*.

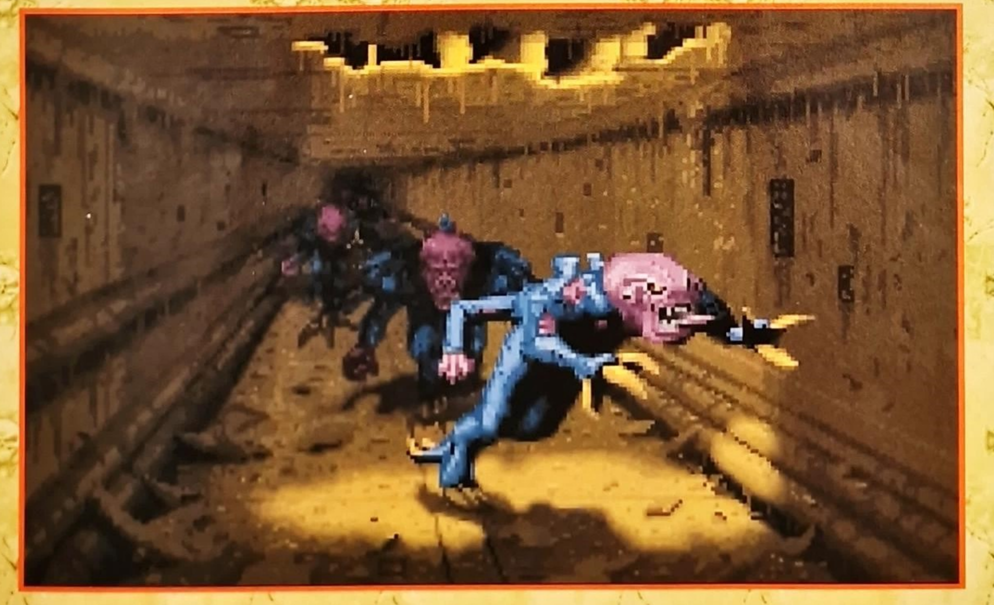
Al lado del martillo de Thor, *Thunder Hammer*, es una auténtica bestia, incluso tiene un poder autodestructivo. Cuando lo veamos muy negro y nuestra sangre empiece a desparramarse, podremos auto destruirnos. A la hora de aguantar más golpes de nuestros queridos gremlins, podremos usar el *Storm Shield*. Por último, dentro de las armas de corto alcance, disponemos de la *Power Sword*, una buena espada de combate.

En cuanto a las armas de largo alcance, tenemos tres. La que se incorpora de serie



múltiples cañones. Os podréis imaginar sus efectos. La munición es limitada: sólo podremos usarla diez veces y recargarla si encontramos las municiones adecuadas.

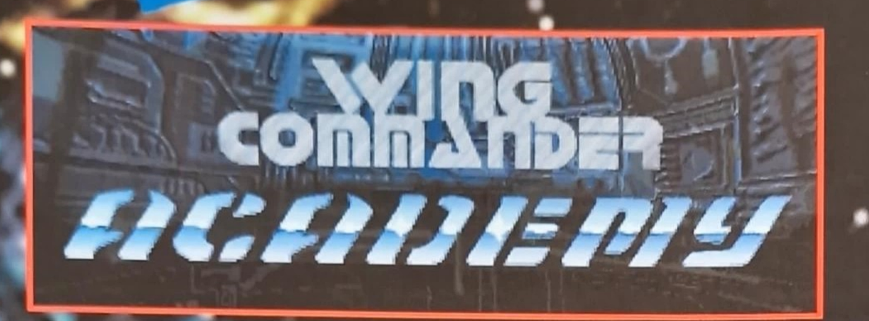
ANTONIO GOMEZ



OK 88%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	85
Sonido :	90
Originalidad:	90
Movimientos :	85





- OK Pasarela: WING COMMANDER ACADEMY
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER/PRO, MT32/LAPC-1

Wing Commander Academy

"Es más de lo que uno puede pedir. La realización de tu sueño, el control de tus nervios, la admiración de tus amigos...¡Acabas de ser elegido! Formarás parte del reducido grupo de pilotos, que serán entrenados para defender a la Confederación de los ataques kilrathies. Un gran honor, pero una gran responsabilidad también. Por eso, se te juzgará en tus decisiones. Se, pues, decidido y prudente al mismo tiempo: aquí radica la sabiduría de un gran guerrero...". Versículo 27.4@{AZ} "Enseñanzas del poderoso MUTH".

"Os pediré que encaréis mil peligros, que os enfrentéis a un millón de razas, que viváis en condiciones más allá de lo aguantable, que cumpláis miles de misiones imposibles... Sólo una cosa no os pediré: que sobreviváis a cualquier precio ".

Estas palabras fueron pronunciadas hace mucho tiempo por el General Jawface, y fue su manera de alentar a los soldados que operaban bajo sus órdenes. Son las palabras que definen exactamente el espíritu de la Wing Commander Academy.

No has elegido un lugar de reposo y tranquilidad. Las dificultades serán tan comunes como el día y la noche; a veces la desesperación se arrastrará bajo tu cama para sorprenderte en los momentos más inoportunos. Tragarás la bilis de la obediencia y, muy a tu pesar, sufrirás en



TODO EL PODER D



Nuevas y más potentes naves te esperan en la Wing Commander Academy para que demuestres de lo que eres capaz.

tus carnes el agijón de la derrota y la humillación que supone el fracaso.

Pero el orgullo de pertenecer a esta entidad, es el más alto premio al que puede aspirar cualquiera que se precie de ser miembro de la Confederación.

El tiempo y la sorpresa serán tus aliados. El fin único de tu servicio, proteger y sobrevivir; pasar triunfante por encima del cadáver kilrathi. Pero, basta de preámbulos, pues el peligro está más cerca cada vez. ¡Comienza a partir de ahora tu entrenamiento como miembro de élite! ¡Haz honor a tu valor y a tu astucia!.

Las condiciones de batalla en el espacio, son muy duras. Las deserciones se contarían por centenas, si los candidatos no fueseis advertidos, de los peligros a los que os enfrentáis. Así pues, la Academia ha dispuesto un simulador con todas las posibles condiciones reales de batalla, para que el vuestro, sea un entrenamiento de alta calidad.

UN SIMULADOR DE SIMULADOR

Una vez configuradas las condiciones de sonido, calibrado del joystick, etc, comienzan los preparativos para la batalla.Después de tomar asiento, pulsa sobre la pantalla del ordenador para activar el simulador. En tu batalla particular, la cual puedes confeccionar justo a tu medida, puedes seleccionar toda clase de objetos para situar en el espacio: naves enemigas, estaciones espaciales, nodrizas, campos de obstáculos, etc. Debes elegir el nivel de dificultad y astucia de las naves enemigas. Cada objeto distinto, vendrá representado por un símbolo diferente para determinar su situación en tu panel de datos, yendo a describirse en la casilla situada entre la mesa de diseño y las filas de botones, cuando muevas el cursor sobre él.

Puedes configurar hasta cuatro puntos de navegación diferentes, con distintos objetivos en cada uno de los mencionados puntos. Si ésto te agota, puedes optar por las opciones aleatoria y de desafío, que pueden reportarte también el excitante placer de la sorpresa. En la opción de desafío, soportarás oleadas de cazas enemigos: una tras otra, hasta un máximo de quince niveles.



Las vistas interiores de las nuevas naves no dejan nada que desear.

¡Cuidado¡, ¡un enemigo a tus seis¡.

DE LAS ESTRELLAS





Pero has de tener en cuenta que, la estrategia a seguir en cada misión, no sólo dependerá de la situación a la que te enfrentes, sino también de la nave que hayas elegido pilotar. Puedes hacerlo con varios modelos distintos, de acusadas y sin embargo diferentes características cada uno, y por lo tanto dispares prestaciones a la hora de presentar batalla al enemigo. Además de la nave, el simulador te permite también elegir un compañero. Los perfiles de los cuatro posibles compañeros han sido diseñados de diferentes formas, porque distinto en cada uno de nosotros es el carácter humano que lo identifica de los demás, pudiendo tener gloriosos momentos de valentía o penosas cobardías que le señalarán de por vida. A todo esto deberás de enfrentarte en una misión que, aunque simulada, tiene de real muchísimo más de lo que puedas llegar a imaginarte. Un fácil menú te ayudará a llevar a cabo ésta elección.

Puede que desees grabar alguna de las misiones que te sea imposible terminar por tener que atender otros menesteres. Bien, puedes grabarla siguiendo los pasos oportunos que se te detallan con claridad en el manual de instrucciones. El máximo de partidas a grabar son veinticuatro. Puedes incluso grabarlas en un disco flexible saliendo al DOS.

Con CANCEL puedes reconfigurar las opciones o salir, y con EXECUTE emprender la aventura que acabas de configurar. Inmediatamente te verás dentro de la carlinga de la nave.

VISTAS PARA TODO

En la clase de conducción aprenderás lo necesario para pilotar. Puedes ver el espacio desde el frente de la cabina, desde los lados, en persecución (una cámara sigue a tu nave por detrás), de cola, desde un misil (siguiéndolo desde su lanzamiento hasta que alcanza el objetivo) y en vistas de combate (instantánea de todas las naves y sus posiciones desde la distancia) y táctica (otra perspectiva a mayor distancia y con ángulo distinto).

La pantalla de radar, que a pesar de ser la pantalla más importante del panel de mandos, puede llegar a ser la menos intuitiva, no te indica la distancia a la que se encuentran tus objetivos, sino sólo su posición. Para cada cuerpo utiliza un código de puntos de color diferente.

Vigila el indicador de energía de los cañones: tus armas no dispararán si te quedas sin energía, y en caso de que tu nave haya sido alcanzada, debes prepararte para utilizar el sistema de expulsión, porque lo más probable es que si te quedas, tu nave explote. Este indicador sólo parpadeará en caso de que hayas recibido daños considerables.

Contarás con la ayuda de sistemas de seguimiento de naves enemigas y el rayo tractor, muy útiles en toda batalla, por insignificante que parezca. De la misma forma, son útiles para provocar al enemigo, los insultos: harán que se ponga furioso y eso contribuirá a que pierda los nervios, lo cual te da ventaja sobre él.

Todos los datos que necesites acerca de las características de cualquiera de las naves, vienen explicados con detalle en el



Con este simulador espacial podrás crear y personalizar las misiones más emocionantes que te puedas imaginar, el único límite es la memoria que tengas disponible.





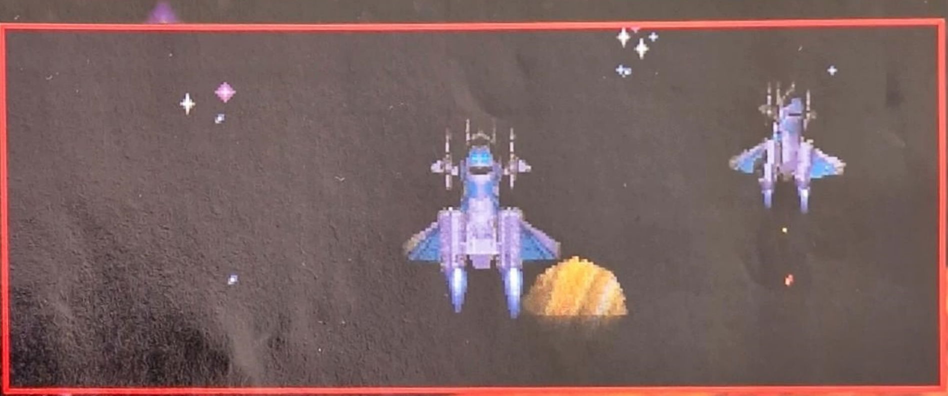


simulador. Existen diecisiete tipos distintos de naves, cuatro de diferentes armas defensivas, seis clases de misiles y cada uno de los ocho cañones con diferentes características, así como los otros sistemas de torpedos, rayo tractor y cañón antimateria: son éstos, datos que debes conocer a la perfección para sacar mayor provecho de tus operaciones. Pero las batallas no se ganan con armas si éstas no son utilizadas de forma adecuada, y para definir ésta situación, existe una palabra que se llama "ESTRATEGIA", tanto para huir como para atacar: maximizar la potencia de disparo, realizar deslizamientos con propulsión a chorro, centrarte en un sólo enemigo, etc., son consejos, entre otros, que son explicados con claridad en el manual de instrucciones.

Especial atención debes prestar cuando se te ocurra atacar una nave nodriza, ya que las defensas de éstas, son especialmente peligrosas y difíciles de abatir. Usa bien los consejos que se te dan. Y, por último, en relación con los perfiles de los compañeros que puedas elegir, decídete por aquel que consideres más apropiado para acentuar tus posibilidades en la batalla, aunque yo te recomiendo que pruebes con los cuatro, ya que cada uno te enseñará algo diferente y valioso para tu aprendizaje.







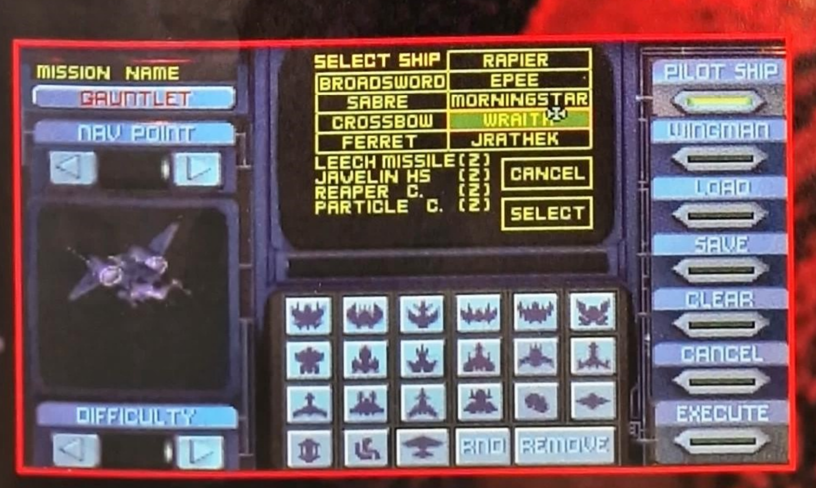
OPINION PERSONAL

Estás asimilando la información referente a un buen juego de acción y estrategia. Los altos requisitos de memoria y velocidad de proceso del PC, se deben a su complejidad (a partir de 386), y estos inconvenientes, son dispensados en cuanto comienzas a tantear el terreno en el que se mueve el simulador. Realmente bueno, la Wing Commander Academy, no te defraudará, si lo que buscas es algo diferente en lo que a simulación se refiere.

Podrás disfrutar a lo grande si te molestas un poco en leer las instrucciones del libro que acompaña al juego: en ellas encontrarás las claves para sacar el mayor rendimiento posible a un programa que puede llegar a sorprenderte por su complejidad y emoción.

Tan sólo desearte buena suerte en las campañas que emprendas y no te rindas ante los fracasos. Este juego hará de tus momentos de ocio, los más esperados de cada día; cuando decidas descansar un poco de tus estudios o de tu trabajo , y quieras jugar una partida al Wing Commander.

JOSÉ VILLALBA MEDINA



Puedes elegir quien será tu *wingman*, o ir sólo si quieres enfrentarte a un desafío mayor, la elección es tuya.

OK 75%

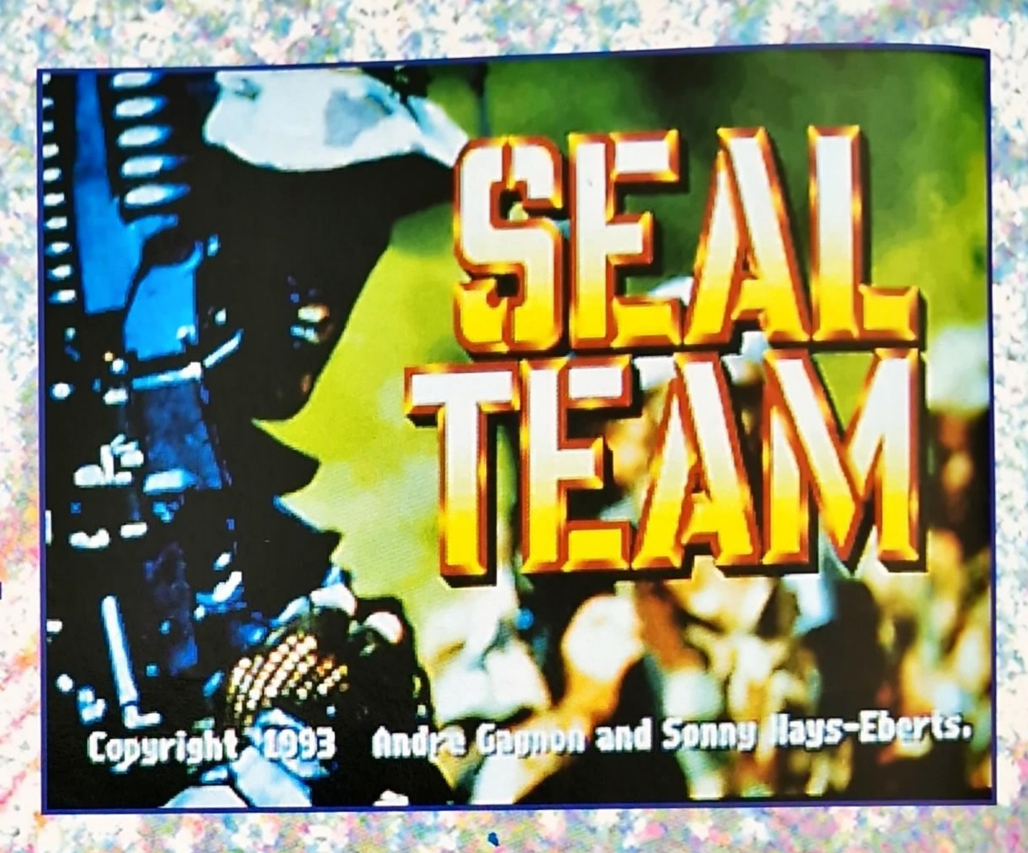
Jugabilidad :	85
Gráficos :	75
Sonido :	70
Originalidad:	70
Movimientos :	75



- OK Pasarela: SEAL TEAM
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

Seal Team

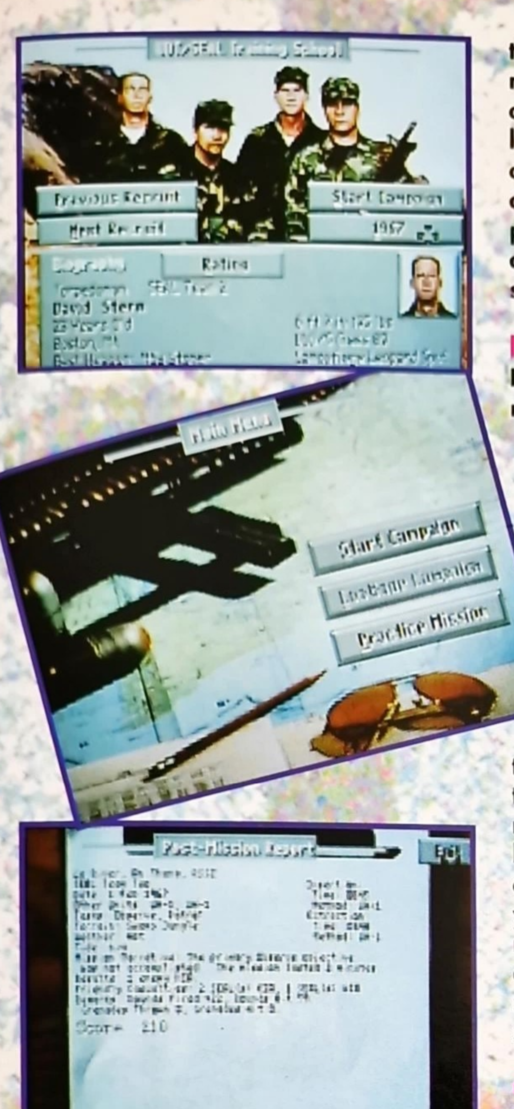
Una guerra no querida por sus gobernantes, con una imagen bastante mala de cara al exterior, ni siquiera los medios de comunicación se molestaron en ofrecer una imagen fiel de Vietnam. La edad media de los jóvenes que acudieron fue de 19 años, una media espeluznante. Este juego recrea perfectamente el ambiente de combate, que puede llegar a experimentar un comando de cuatro boinas verdes, con licencia para...



LA GUERRA

La guerra en la jungla jamás ha sido una gran guerra, más bien ha sido una gran carnicería oscura y poco reconocida, es un medio donde se impone el sabotaje a las líneas de comunicación y suministros. El desgaste es la mejor arma utilizada en este tipo de guerras. Tras todas estas indicaciones, hay solamente dos tipos de soluciones posibles o viables, ya que una guerra total es tácticamente una autentica locura y físicamente una autentica carnicería. Las tácticas ópticas son la guerra de guerrillas, es decir, pequeños comandos altamente móviles y escurridizos, que se pueden infiltrar desde cualquier punto, dar golpes de mano y tras esto desaparecer sin dejar rastro alguno. Otra de las opciones es la de arrase total, apoyo de artillería, aviación y entre medias de todo este fregado la carne de cañón, aunque para el gran público se llame infantería. En Vietnam muchos soldados murieron debido a los errores de la artillería americana, en más de una ocasión la baterías de artillería arrasaron a su propia infantería en un autentico alarde de puntería. La guerra en la jungla conlleva un estado de gran tensión, el clima





también jugará un papel bastante desmoralizante para las tropas que no pertenezcan a ese medio, sin dejar de lado todas las clases de enfermedades que se producen en la jungla debido al clima, la mala alimentación y la tensión sufrida. Como podéis comprobar una autentica delicia que hará sucumbir al ejercito más poderoso.

POR ENCIMA DEL BIEN Y EL MAL

BIEN Y MAL

Este es otro de esos juegos que jamas nos merecerá la pena piratear, ya que es mejor gozar de él de forma original. Cualquier cosa que digamos a favor o en contra estará de sobra ya que lo mejor será como de costumbre que lo experimentes. Por donde podemos empezar, no es nada fácil, los gráficos no es que sean de una alta definición, pero sinceramente el conjunto de todos ellos toma un efecto visual de muy alta calidad, con lo cual sinceramente no te importa que la definición de una palmera no tenga una excesiva calidad. Los movimientos de los hombres, son realmente buenos cuando se sumergen en el agua o reptan por el suelo, todo ello contribuye en gran medida a crear un autentico realismo, otro de los ingredientes que está en su justo punto de cocción es la música, no es que sea espectacular pero se agradece enormemente.

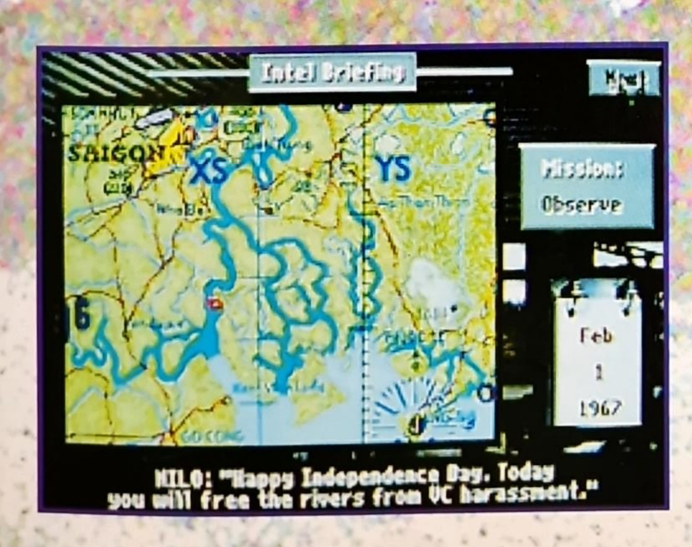
GRAFICOS A TOPE

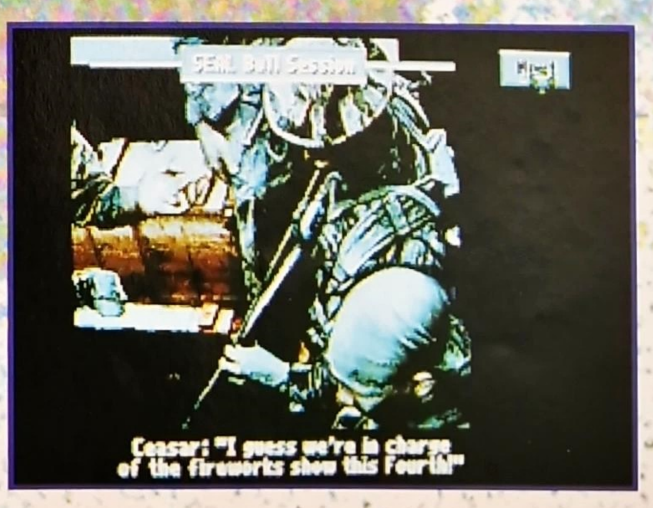
El resto de gráficos que no son estáticos también están cuidados, a los gráficos que nos referimos son las señas que hará nuestro jefe de pelotón al resto, indicándoles como va a ser el ataque, que formación de marcha llevarán, etc.

También los vehículos de apoyo están cuidados al máximo las barcas de desembarco que nos servirán para llevarnos a determinados puntos estratégicos y más tarde sacarnos de nuestras pantanosas misiones, los helicópteros que en un momento determinado nos darán apoyo aéreo batiendo una zona, o simplemente sacándonos a toda pastilla de una terrible emboscada.

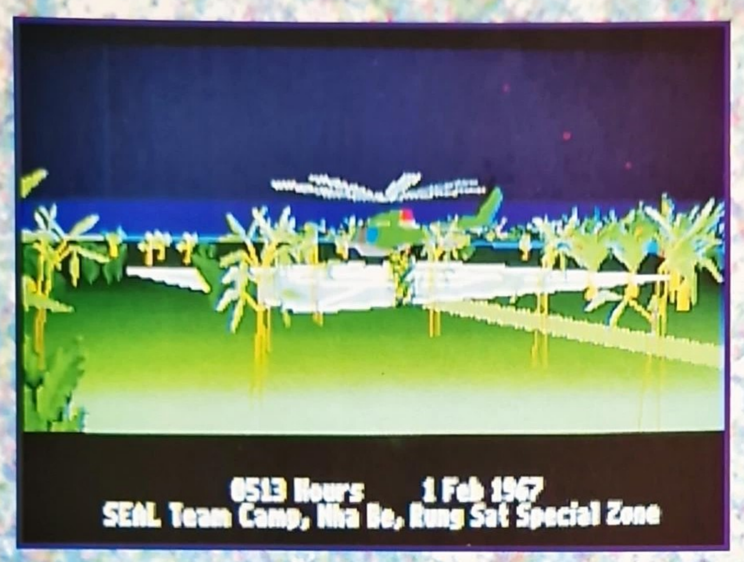
Los gráficos estáticos también son dignos de elogio, el entierro militar, sinceramente fue uno de los que más gratamente me sorprendió, la verdad es que hay que decir que la música en esos momentos creaba un ambiente auténticamente real. Otra de las imágenes es la de selección de pelotón en la que podrás ver las características personales de cada uno de los componentes de nuestro comando de infiltración, mientras tanto podremos oír la típica marcha americana.

NO QUERIDA









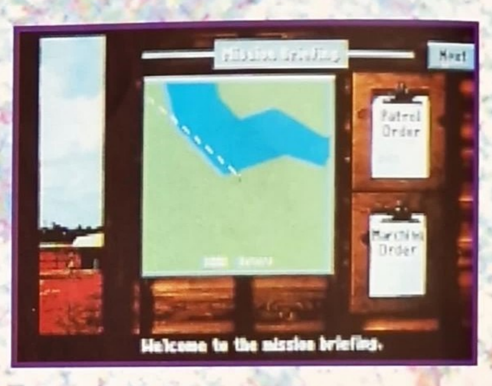


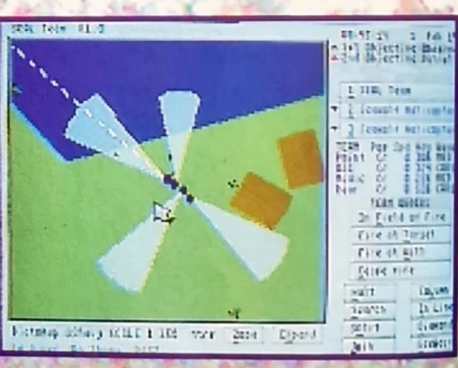
PINTEMONOS LA CARA

En primer lugar antes de empezar en plan duro te recomendamos que te des una enérgica vuelta por las misiones de entrenamiento, en ellas podrás probar el tipo de armamento de que dispones, ya que es bastante extenso y nada sencillo de manejar, no por el juego sino por el realismo que le han dado, por ejemplo cuando acabes el cargador de una de tus armas tendrás que esperar un tiempo prudencial que será el que tarda un soldado en quitar el cargador viejo y poner el nuevo. También podrás comprobar los movimientos de cada componente de tu comando dependiendo del material que transporte cada uno, como es lógico un soldado cargado hasta las orejas se cansará antes y se moverá más lentamente con el consabido peligro que esto supone para el resto del pelotón. Como es natural en un juego de este tipo, en que los factores condicionantes del éxito o fracaso de una misión son muchos, tendremos una pantalla general de apoyo donde podremos dar ordenes a nuestro pelotón, y a los vehículos de apoyo, así como desarrollar una estrategia de ataque, y una visión global de que demonios ocurre a nuestro alrededor. Las misiones que nos serán asignadas son de todo tipo, de demolición y sabotaje de instalaciones, de rescate de nuestras tropas que están tras las líneas enemigas, de emboscada a columnas o grupos militares del enemigo, las patrullas quizás sean de las peores y mas sangrientas misiones ya que jamas sabremos con que nos enfrentamos y para finalizar las de captura o secuestro.

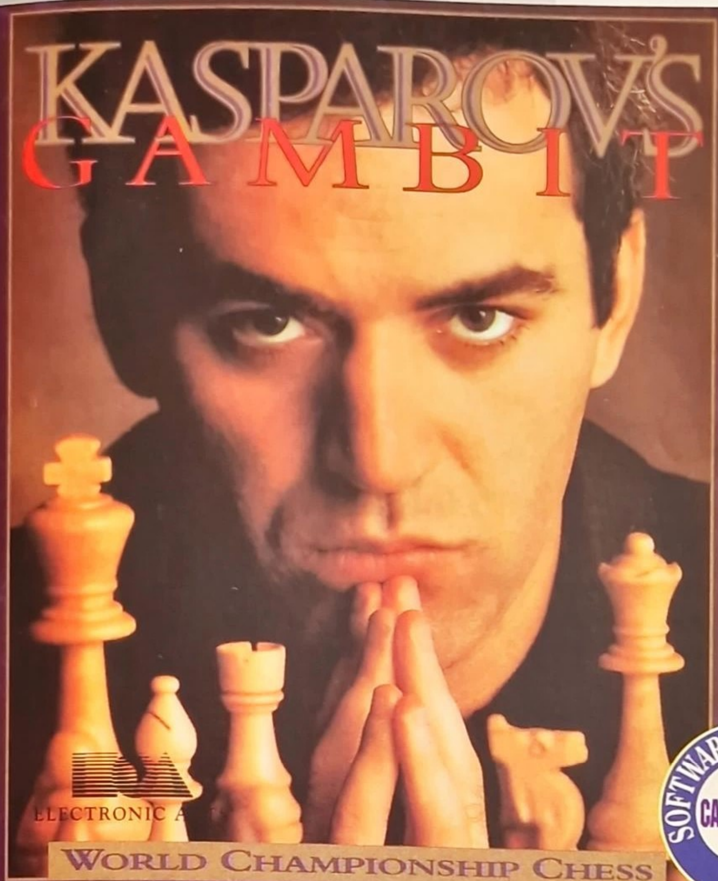
Otro de los factores que nos ayudara sobre manera para poder llevar hasta el final nuestras misiones, será la posibilidad de tener 12 vistas diferentes de todo el campo de acción, incluyendo al enemigo. Para terminar solo me queda por añadir que es otro de los juegos a los que damos la bien venida, en nuestra nueva colección de por encima del BIEN y el MAL.

ANTONIO GOMEZ









KASPAROV'S GAMBIT: WORLD CHAMPIONSHIP CHESS

¡Gary Kasparov te presenta el programa de ajedrez más potente del mercado!

Juego de mesa

El campeón mundial de ajedrez, Gary Kasparov, se convierte en tu más severo oponente y también en tu más paciente profesor de ajedrez. Múltiples niveles de habilidad y múltiples adversarios. No importa cuál sea tu nivel de juego, Kasparov's Gambit te ayudará a mejorarlo considerablemente. El programa incluye los comentarios de Gary Kasparov sobre las jugadas realizadas.

Disponible en PC.









SEAL TEAM

¡Experimenta el realismo de la guerra del Vietnam!

Estrategia

Dirige el Comando de élite Seal en el primer campo de batalla 3D que existe. Seal Team utiliza un sistema de visión múltiple en primera y tercera persona. La trama se localiza en Vietnam entre los años 1966 y 1969, y está basado en 80 misiones reales del comando Seal de la Navy de los Estados Unidos.

Disponible en PC.





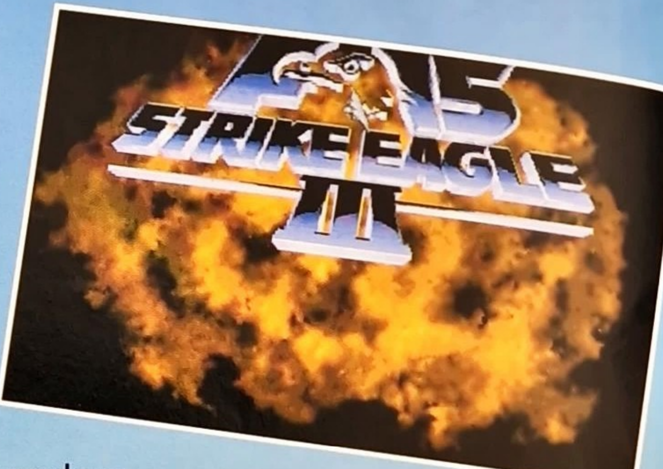
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

- OK Pasarela: F-15 STRIKE EAGLE III
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND, PRO AUDIO SPECTRUM

F-15 STRIKE EAGLE III



F-15 Strike Eagle III es un auténtico simulador de vuelo. Ponerse a los mandos de este juego es una experiencia que no deberías perderte. Sinceramente, pocas cosas podemos decir de él con palabras: lo más aconsejable es que lo pruebes y disfrutes a tope.



Hola, me llamo Rudolf Wick. Como podréis comprobar, mi nombre no es muy americano porque mis padres eran de origen alemán. Mi padre también era piloto como yo, pero él estuvo en la Luftwaffe y murió durante la Segunda Guerra Mundial.

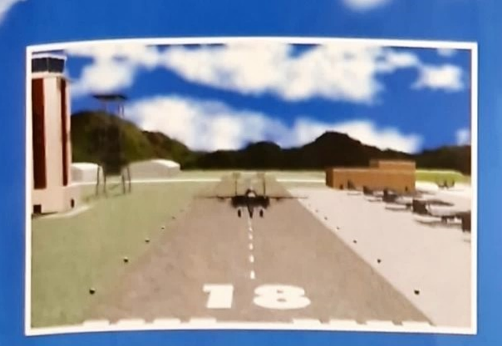
En estos momentos, soy comandante de USAF. Estoy destacado en la base aérea de Bitburg, en Alemania, al mando de los F-15 que se encuentran aquí. Debo decir que somos el único país del mundo que posee este tipo de aviones. Durante la acción bélica Tormenta del Desierto, tuve la ocasión de poder entrar en combate con uno de estos maravillosos F-15. Están equipados con los potentes radares Hughes APG-70 y con el último y más sofisticado sistema de navegación y ataque LANTIRN. Y la verdad es que su respuesta y capacidad ofensiva tuvieron unos resultados altamente satisfactorios.

La inmejorable ayuda de mi copiloto, John Smith, también desempeñó un papel muy importante. Había estado en combate en otras ocasiones, pero jamás con este aparato. Lo único que lamento es que casi todas nuestras misiones fueran ataques a objetivos terrestres y no pudiéramos probar el avión en combate aéreo con otros aparatos de calidad y pilotos experimentados.

BREVE MEMORIA

La casa Microprose nos tiene muy acostumbrados a sus buenos simuladores de vuelo, pero en este caso no es que haya roto con el pasado, sino que ha dado un paso hacia el futuro. Quizá sea este un simulador un poco exigente en cuanto a re-

PONTE A LO











querimientos para el parque de ordenadores que se posee en la actualidad. Pruébalo con un 386 y podrás comprobar lo lento y poco real que puede llegar a ser. El equipo con el que saqué partido al juego fue un 486 con 8 Mb de memoria y un joystick de los nuevos que acaba de sacar Erbe. La verdad es que este equipamiento es ideal para probar F-15 Strike Eagle III.

Quedé gratamente sorprendido al ver estos nuevos joystick, que cuentan con un control integrado de velocidad. Tenerlo todo en el mando del avión le da mucha más calidad y realismo al simulador; no es lo mismo tener que estar pendiente del teclado para darle más potencia o menos. Parece que realmente que estamos volando en una misión de caza y captura.

Todas las casas están cambiando su concepción de los productos. El enfoque actual es de mayor calidad de en los gráficos y una gran variedad en lo que se refiere al acompañamiento musical. Cada día los efectos especiales son más importantes. El ejemplo más cercano podríamos tenerlo en las películas del cine, beneficiadas por el nuevo *hardware* disponible en el mercado. Microprose no ha querido quedarse atrás, tanto en este caso como en el de sus últimos lanzamientos.

Si nunca has manejado ningún simulador de vuelo, es mejor que empieces por alguno un poquito más sencillo hasta que te acostumbres a manejar los muchos factores que componen un buen simulador. De no hacerlo así puedes terminar un poco quemado y perderte una auténtica experiencia.

PARA GUSTOS

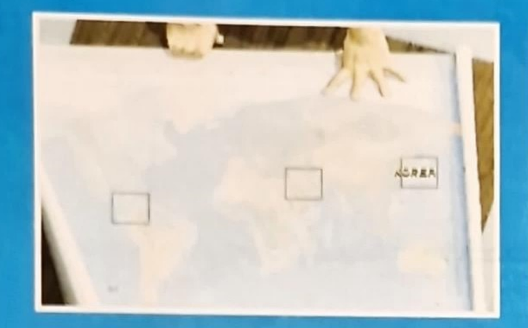
Los gráficos que incorpora son una maravilla en comparación con lo que nos tenían acostumbrados hasta el momentos. Podrás deleitarte viendo cómo explotan los depósitos de combustible y las llamaradas que lanzan al aire. Si recuerdas, no hace mucho tiempo que las llamas parecían montones de sobres superpuestos.

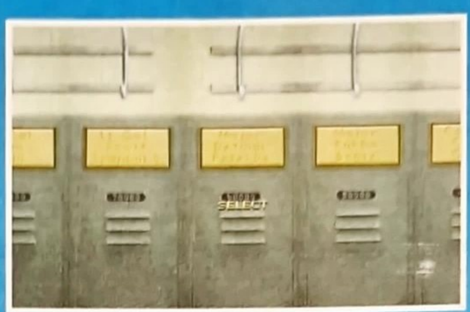
El juego posee varios niveles de realismo en relación con los gráficos. Por supuesto, cuanto mayores sean los niveles, mayores serán los requerimientos del sistema.

Estamos ante un programa con muchas posibilidades y variaciones de juego. Por

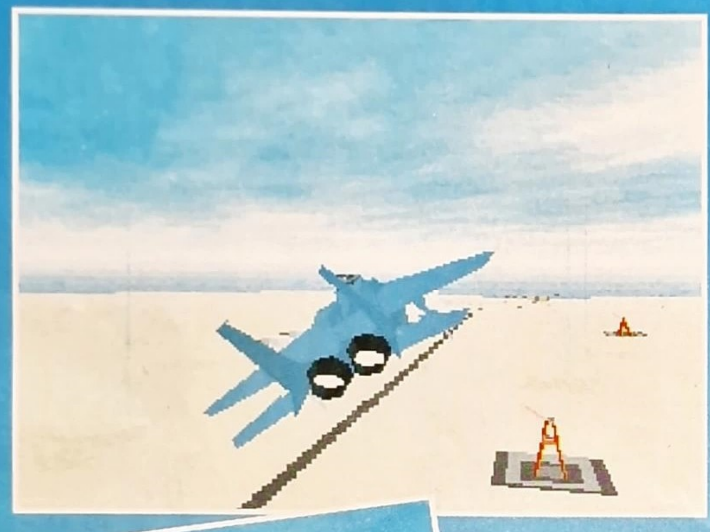
















ejemplo, puedes usar un modem para echarte una partida con un amigo. Dentro de esta opción podrás elegir si quieres ir en compañía de tu amigo, siendo tú o él tanto piloto como copiloto; otra de las posibilidades que te brinda es poder comprobar cuál de los dos es el piloto más experimentado.

Los escenarios bélicos son tres: Tormenta del Desierto, América Central y Asia, que se corresponden con las zonas candentes de la Tierra. Dentro de los mismos podrás acometer diferentes tipos de misiones, con lo que la diversión está asegurada. Por último, no sólo podrás volar como piloto, sino que también podrás volar en el puesto del artillero o copiloto. Los conceptos de vuelo de cada uno de ellos son muy diferentes en cuanto al uso de los diferentes sistemas de control que posee el avión.

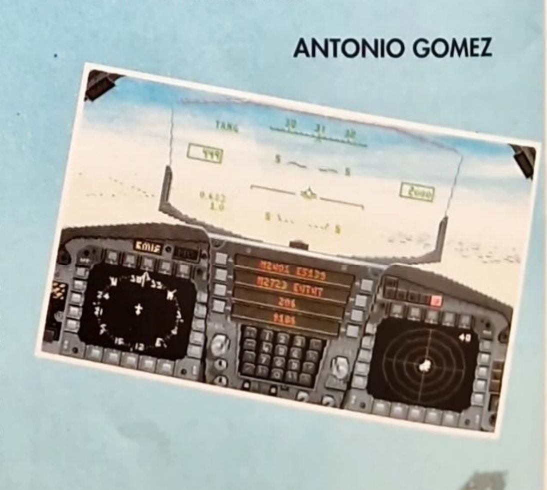
Como de costumbre, nuestros reflejos para evitar misiles, camuflaje ante radares y técnicas de disuasión han de estar muy desarrollados. Por esta razón, es muy recomendable que nos peguemos una buena empollada del manual. Piensa que toda la aviónica del aparato es real.

Si alguna vez has leído reportajes sobre el armamento y poder de maniobra del F-15E, ahora tienes la ocasión de poder probar si realmente son ciertas sin tener que jugarte la vida volando en uno de ellos, ya que Microprose se ha encargado de hacer un simulador lo más cercano a la realidad. Recomiendo el uso de un joystick para el manejo del simulador; de otra forma, la calidad de maniobra se verá tremendamente disminuida.

ANTONIO GOMEZ

OK 94%

Jugabilidad :	94
Gráficos :	97
Sonido :	94
Originalidad:	94
Movimientos :	93



- OK T&T: ULTIMA VII (THE BLACK GATE)
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND MT32/LAPC-1

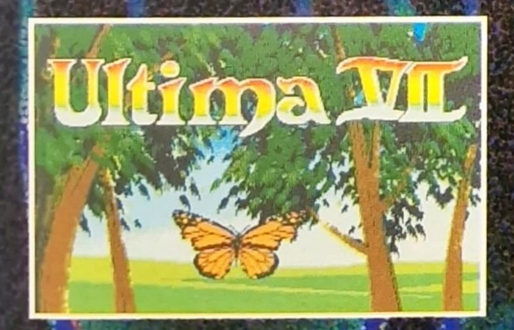
Ultima VII: The Black Gate





Ultima VII es un juego largo, muy largo. Permite pasar horas y horas jugando para llegar hasta el final; mediante esta guía, podrás terminarlo antes de que te acabes cansando de él.

LA AVENTUR



Cuando entres en Britania, te situarás en la ciudad de Trinsic, en el preciso momento en el que se descubre un asesinato. Para salir de este lugar es necesario que investigues el crimen y encuentres las pistas necesarias para persuadir al alcalde, Finnigan, de que te indique cuál es la palabra clave. Examina todos los objetos de Trinsic. Spark, concretamente, es bastante importante.

En las anteriores versiones de Ultima, *el robo* ofrecía diferentes efectos, pero en Ultima VII, parece que con un par de excepciones, siempre que lo hagas *bien*, no te pasará nada; esto viene a decir que no robes a la gente en sus propias narices y no te cogerán. ¡La estrategia es esperar a que llegue la noche y estar solo! Aplícalo incluso en los niveles superiores de la ciudad de Britania, en el Tesoro, donde has de esperar al cambio de guardia para encontrar una puerta que abre el acceso a la Casa de la Moneda. Esta característica del juego da pie al abuso, pero facilita mucho las cosas.

Los viajes son una parte esencial de la serie Ultima, y The Black Gate no es una excepción. Dispones de una serie de atajos, incluyendo el caballo y el carruaje de la risa, barcos, encantamientos y una alfombra mágica. Para emplear un barco necesitas un casco, que destaca por lo económico de su precio:

- The Dragon's Breath, encuéntrate con Jehanne en Serpent's Hold.
- The Nymphet, encuéntrate con Russell en New Magincia.
- The Scaly Eel, encuéntrate con Gargan en Trinsic. Todos ellos te costarán 600 piezas de oro.

La mejor manera de volar es mediante la alfombra mágica, que te permite viajar sobre montañas y mares. Hay un punto del juego en el que te encuentras con ella forzosamente, pero este momento se puede adelantar: está a tu disposición desde el primer momento y reduce notablemente el tiempo de traslados. Para encontrar la alfombra, sal de Britania por el noroeste, a través de las montañas, como si te dirigieras hacia Yew. Si sigues las ensenadas del interior, te aproximarás a la entrada occidental de la mazmorra, donde encontrarás lo que buscas.

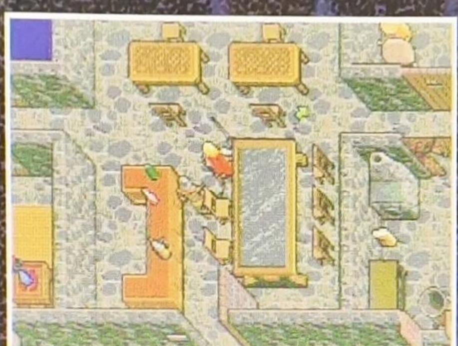
DE COMO USAR LA MAGIA

Otro de los seguros de viaje viene de la mano de los encantamientos. El conjuro de *marca*, te permite seleccionar una serie de lugares a los que puedes viajar de inmediato. Este conjuro (KAL POR YLEM) precisa de una raíz de mandrágora, una perla negra y musgo de sangre, creando una *marca* invisible en cualquiera de las ocho piedras coloreadas que se encuentran en el museo. El conjuro ha de lanzarse sobre la piedra que en ese momento tengas en tu inventario. Si luego lanzas el conjuro de retorno (KAL ORT POR) en esa piedra, lograrás que te traslade a la posición en la que le lanzaste el primer conjuro.

Si empleas las ocho piedras de la forma adecuada podrás teletransportarte con toda facilidad de un sitio a otro, especialmente a los lugares más inaccesibles como Yew, Terfin y la diversas islas. Un truco de bastante utilidad es *marcar* una piedra en la sala del trono de Lord British, de forma que puedas regresar a recibir sus cuidados siempre que lo necesites. Esta sección del castillo puede ser también un buen punto para abandonar a los miembros del grupo que no necesites en ese momento. Otra de las cualidades de estas piedras es que son totalmente fiables, al contrario que el resto de elementos mágicos del juego, especialmente el Orbe de las Lunas. Esta es la significación de sus colores:

- Negra: Invisibilidad
- Púrpura: Protección
- Verde: Veneno
- Azul: Sueño
- Blanca: Luz
- Roja: Antídoto
- Naranja: Insomnio
- Amarilla: Curación







A CONTINUA

En Britania, Lord British te ofrecerá el Orbe de las Lunas, un dispositivo teletransportador, que te enviará a distintas posiciones, dependiendo del punto de orientación en el que lo sitúes. El desorden del éter mágico implica que los destinos pueden desvirtuarse pero, en cualquier caso, mantienen su orden.

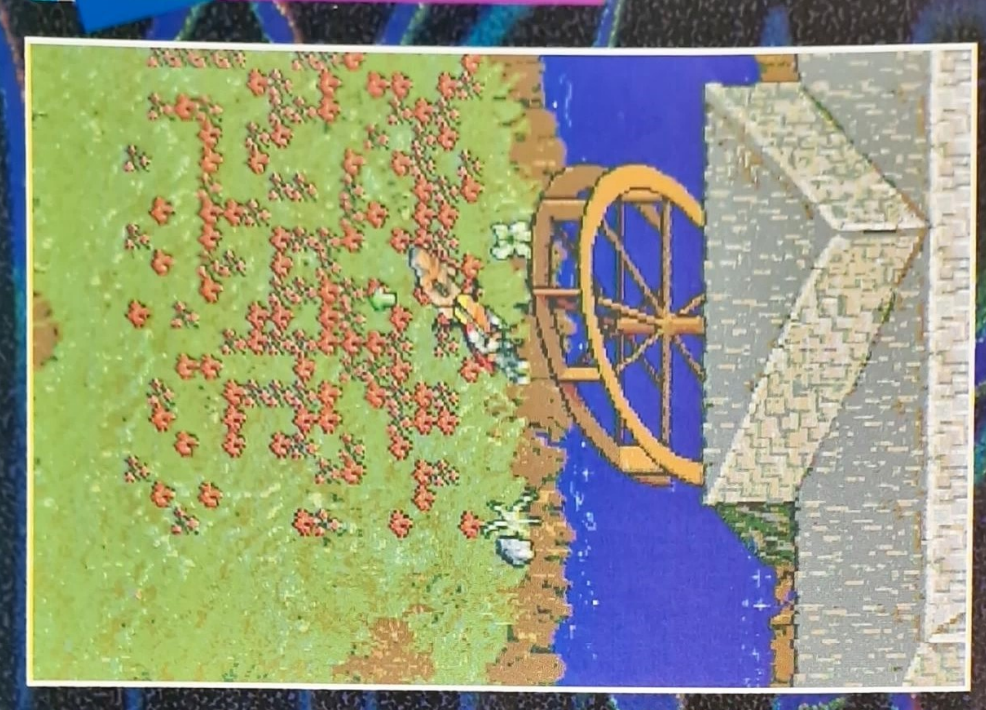
Tú, como el Avatar, eres el único capaz de lanzar conjuros; por tanto, cuando haya miembros de tu grupo listos para *subir de categoría*, no entrenes a otros en la magia. Para mejorar en técnicas de combate, el mejor instructor es De Snel, en Jhelom. Sus clases cuestan cuatro piezas de oro y dos puntos de experiencia, con lo que, por lo general, ganarás cuatro puntos en habilidad para el combate. Inforlen, el profesor de górgola de Terfin, es el mejor de los alrededores. Logra incrementar la fuerza, la destreza, la inteligencia y los poderes mágicos de sus alumnos. En lo que respecta al desarrollo de la personalidad, date cuenta de que 30 es el máximo en habilidades y atributos ¡No desperdicies tu dinero en intentar sobrepasar este nivel!

SOBRE LAS ARMAS

En lo que a las armas respecta, las que infligen un mayor daño son el hacha de doble filo, la ballesta explosiva y la espada de doble filo, siendo esta última el elemento no mágico de mayor potencia. Sin embargo, siempre dispones de otras interesantes curiosidades mágicas. Las espadas de cristal resisten un único golpe, por lo que has de tener cuidado. Ultima VII dispone de un sistema que pone en manos de un personaje el arma más potente que tenga en su inventario en el momento en el que se encuentre desarmado. Si dispones de tres o cuatro espadas de cristal, las emplearás todas en los primeros cuatro encuentros del combate. Las espadas de cristal son un lujo escaso y, en caso de que las utilices por equivocación contra un monstruo de poca importancia, puede que llegues a lamentarlo.

En una o dos posiciones, puede que te encuentres la Guía de Vetron para armas y defensas, que ofrece un compendio de las posibilidades de ambas, mientras que el Libro de referencia del alquimista hace lo mismo con las pociones. Otra arma de interés es el curioso Azadón de la Destrucción, que ocasiona verdaderos estragos y dispone de una duración ilimitada. Te encontrarás con dicho azadón en el transcurso de una conversación con el granjero loco, Mack.







Esto transcurre en un edificio cercano a la casa de Mack, pero la ganzúa se encuentra oculta cerca del lago Lock. Parece difícil de alcanzar a lo largo del juego; no obstante hay un estupendo truco a tu alcance: cualquier puerta -con excepción de las puertas metálicas de la Casa de la Moneda- se puede reventar. Es posible regresar a Britania, inspeccionar el inventario de un personaje y robar uno de los cañones principales. El cañón, unas cuantas balas para el mismo y pólvora pueden hacerse cargo de esa puerta. La técnica requiere algo de maestría pero es de lo más efectiva.

Para terminar con las armas, hay un polvorín cerrado en Serpent's Hold lleno de artillería pesada. La llave se encuentra oculta en una de las habitaciones de esta zona. Puede que el dinero llegue a constituir un problema, pero mediante las técnicas de robo anteriormente citadas o involucrándote en la vida del pueblo, sobrevivirás. Por ejemplo, el veneno de serpiente es siempre bien recibido por el alquimista de Britania, Kessler.



DE COMO TERMINARLO

Por si las líneas anteriores no te son suficientes para terminar encumbrando al Avatar como vencedor, sigue leyendo para encontrar la manera de eliminar a Lord British. Recuerda, que tanto tú como el Avatar sois la misma persona.

Como Avatar que eres tienes que revisar a fondo el establo. La llave que se encuentra en el cuerpo de la víctima es fundamental en la investigación del Avatar. Te ayudará a revelar el misterio y a abrir un cofre que se encuentra en la casa del cadáver. Después tienes que conversar de nuevo con el alcalde, que te ofrecerá una sólida base con la que comenzar la investigación.

Tras hablar con este personaje, busca a Spark, el hijo del herrero muerto. La llave que encontraste en el establo pertenece a un cofre que está en casa del herrero. Dentro del cofre encontrarás oro, un medallón y un pergamino que indica que el oro fue entregado como pago por un servicio desconocido. Hablar con el hijo de Christopher, Spark, puede aportarte información de interés acerca de una organización conocida como la Hermandad, además de posibles sospechosos.

Debes hablar con Gilberto, el guardián; además, busca al cabecilla de la organización conocida como la Hermandad, que





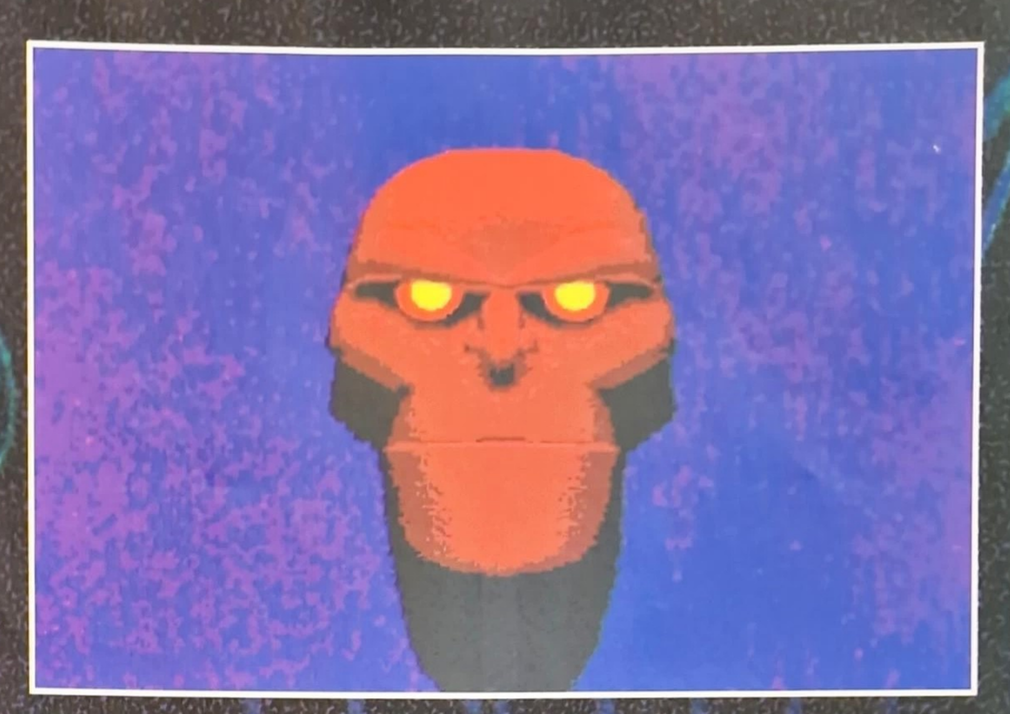
te ofrecerá información de utilidad. Gilberto, que está encantando bajo el poder del curandero, te hablará acerca de *La Joya de la Corona*, un navío enviado hacia Britania. Klog ofrecerá información acerca de dos peregrinos, ambos miembros de la Hermandad, que también se dirigen hacia Britania.

Tienes que presentar un informe a Finnigan y obtener la palabra clave. Después de conseguir toda esta información, debes ir hacia Britania, en un carro comprado a Petre, el aldeano que estaba en el establo. En Britania, podrás obtener información útil, especialmente si conversas con la entidad conocida como Lord British, pues éste conoce todo lo que acontece en sus lares.

EL REGALO DEL LORD

Te hablará de los recientes problemas que ha sufrido Britania en relación con la magia y las Puertas Lunares y te ofrecerá el Orbe de las Lunas. ¡Debes aceptar este presente! Además, Lord British mencionará a Rudyom, el mago de Cove, que ha estado experimentando con una sustancia conocida como rocanegra, con el fin de averiguar si sus poderes pueden reproducir el efecto de las Puertas Lunares. Te solicitará la inmediata búsqueda de Rudyom. Antes de salir para Cove debes contactar con el que se conoce como Batlin. Pero, hay otros humanos que suponen buenas fuentes de información. Batlin te hablará de los dos peregrinos, Elisabeth y Abraham, que se dirigen a Minoc. A pesar de sus reservas, debes saber que acabarás aliándote en la Hermandad, por lo que, al ser Batlin el único que lleva a cabo las pruebas de admisión, lo mejor es que lo hagas en tu primera estancia en Britania.

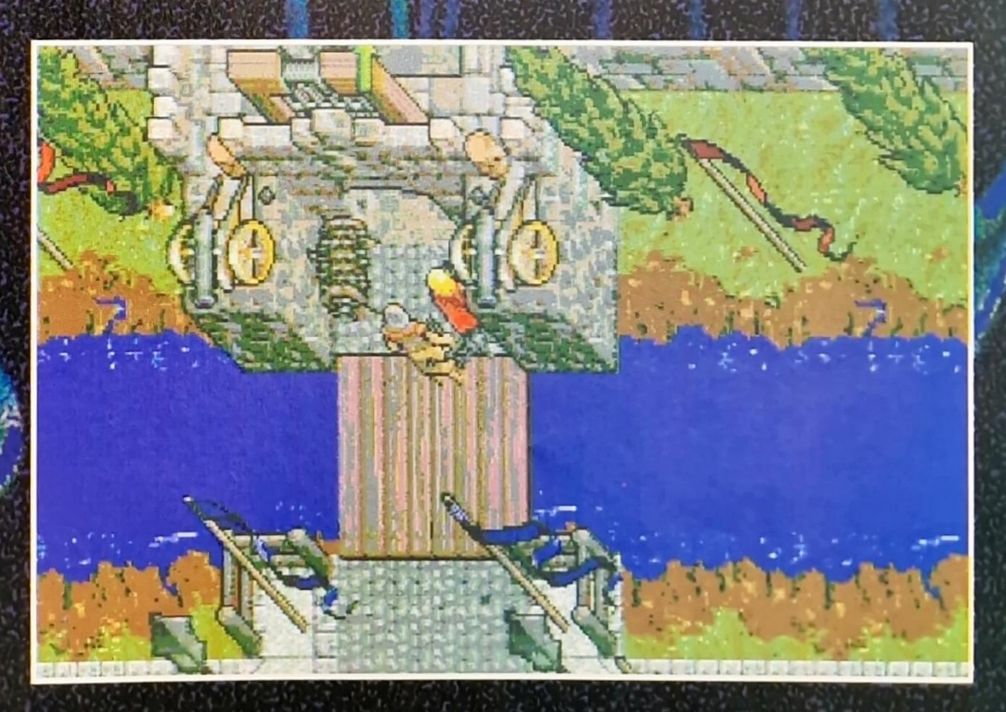
Como muestra de fe, Batlin, te pedirá que entregues un paquete sellado a Elynor, el cabecilla de la Hermandad en Minoc. En cualquier caso, no podrás unirte a la orden hasta que des el paquete a Elynor, además de pasar otras pruebas que Batlin considere oportunas. Hay otros que te pueden ayudar durante la estancia en Britania: Patterson, el alcalde; Clint, el astillero; Millie y Gordon. A pesar de que puedes elegir en primer lugar la ciudad que más te plazca, Minoc o Cove, lo más rápido es ir de Cove a Minoc.



Durante tu estancia en Cove busca a Rudyom pues, tiene datos sobre una nueva sustancia conocida como rocanegra. Además, te ofrecerá una varita de mutación, que dice ser indispensable para encantar el material de forma que se pueda utilizar como puerta. Desgraciadamente, el único resultado que ofrece la varita es la destrucción de la sustancia, no su encantamiento. Por medio de la lectura del cuaderno de Rudyom acerca de la rocanegra obtendrás material de importancia. No hay mucho más en Cove. En Minoc, has de divulgar un acontecimiento que *tú* denominarías *asesinato*.

Yo sugiero que el Avatar converse con otros humanos y se fije en los elementos del acontecimiento. Debes investigar el lugar a conciencia. El asesinato se habrá ejecutado de la misma forma que el de Christopher. Junto al cadáver, encontrarás una daga. Este elemento es una pista en la resolución de ambos crímenes. El siguiente paso no es más que entregar el paquete a Elynor. Tras conversar con Elynor dispones de múltiples opciones.

De hecho, hay dos patrones: el primero incluye la persecución de Elisabeth y Abraham, que según Elynor, se dirigen a Paws. La otra opción sigue las indicaciones de la gitana, Margareta, que te indica que busques los fuegos fatuos. En Paws, debes encontrar al que se conoce como Feridwyn, un miembro de la Hermandad que atiende a los necesitados.







A pesar de que Paws no dispone de una sede real de la Hermandad, Feridwyn es lo que más se asemeja a su representante. Te indicará que la pareja se te ha adelantado. Esta vez se dirigen a Jhelom, que tampoco dispone de una sede de la Hermandad. Debes hablar con el humano Joseph, que actúa como alcalde. Este dirá que los dos peregrinos han salido hacia Britania al poco de llegar. Si sigues a Elisabeth y Abraham hacia Britania podrás contactar con Batlin y terminar con los requisitos de iniciación de la Hermandad.

Habrá un momento y una ocasión para preguntar a De Snel, el entrenador de Jhelom, acerca de la daga encontrada en Minoc. Debes estar atento, pues De Snel no gusta de compartir secretos, especialmente con los miembros de la Hermandad. De nuevo llegarás demasiado tarde como para encontrarte con los que buscas. De todas formas, Batlin aún tiene algo que comunicarte. A pesar de que ya habrán salido hacia Vesper, tendrás ocasión de unirte a la Hermandad y perder un único día de viaje. Batlin te pedirá que visites la mazmorra Destard, en pos de un cofre repleto de riquezas. Destard está plagado de criaturas a las que los humanos llaman dragones. La mejor forma de evitar a un dragón es mediante el conjuro Invisibilidad del Quinto Círculo. Además existen pociones y anillos que ofrecen el mismo servicio.

Debes dirigirte al sureste para encontrar el cofre. No es tarea fácil y además estará vacío en lugar de repleto de oro. Después, serás admitido en la Hermandad, al tiempo que recibes un medallón como el que encontraste en el cofre de Christopher en el siguiente encuentro de las nueve de la noche; en ese momento será oportuno seguir a los dos peregrinos, esta vez hacia Vesper, ciudad que no dispone de sede de la Hermandad. Debes buscar al humano llamado Auston, el alcalde Vesper. A pesar de que desconoce la Hermandad, ha estado en contacto con Elisabeth y Abraham cerca de las minas locales. Auston indicará al Avatar, que les envió a hablar con Cador que lidera la sucursal de la Compañía Minera de Britania.

EN MOONGLOW Y TERFIN

Como suele ocurrir, te enterarás de esta forma de que los peregrinos ya han partido, esta vez hacia la Isla de la Daga y la ciudad de Moonglow. En Moonglow, el ser llamado Robin te ofrecerá la información que esperas. Rankin, el líder de la Hermandad local, habrá visto a Elisabeth y Abraham dirigirse hacia Terfin, el hogar de los gárgolas. Allí hay una sede de la Hermandad y los peregrinos continuarán su viaje para contactar con todos los líderes de la secta. Debes hablar con el gárgola conocido como Quan, el líder en Terfin. Será bastante amable contigo y admitirá la llegada de Elisabeth y Abraham.

Por desgracia, terminaron sus asuntos y se encuentran de camino al retiro de meditación de la Hermandad que se encuentra en lo que una vez se llamó Isla del Avatar, regentada por un único humano. Debes encontrar a Ian para saber algo más. Ian tiene muy poco que decir, excepto si el Avatar ya se ha unido a la Hermandad, en cuyo caso le permitirá la entrada al retiro. Admitirá la estancia de Elisabeth y Abraham en el retiro, pero también que ya han partido hacia la Isla del Bucanero.

De todas formas, antes de que puedas continuar con tus pesquisas, es necesario que te ciñas a las predicciones de Margareta, la gitana de Minoc. Para contactar con el fuego fatuo, debes viajar a la abadía de Empath y hablar con el monje Tylor. Aunque no sabe demasiado acerca del fuego fatuo, puede hablarte de los Emps, una raza que se trata con el fuego fatuo. Te hablará de la atracción que sienten los Emps por la miel; tendrás que proveerte en cantidad para hablar con estos seres. Taylor también te advertirá de las peligrosas abejas gigantes, de las que habrás de obtener la miel.

Además, Taylor te dará una bomba de humo para tranquilizar a estos insectos. En las catacumbas Cueva de la Abeja se encuentra el panal de la abejas gigantes. Es ahí donde dichos insectos producen miel. Puedes repeler a las abejas con la bomba de humo de Taylor o encontrar a Tseramed, un guardabosques que caza estos insectos con unas flechas que las adormecen. Una vez que dispongas de la miel, has de emprender la búsqueda del Emp, Trelleck, y pedirle que se una a la justa del Avatar. Trelleck es muy fiel a su esposa, Saralek y no hace nada sin su permiso. El Avatar debe ganarse su confianza. Saralek duda en aceptar la mar-







cha de Trellek y se niega a darle su consentimiento hasta que el Avatar converse con Salamon. Este marchito líder está muy preocupado por la tala de los árboles. Si encuentras al leñador, un hombre llamado Ben, y le persuades de que abandone su tarea, Salamon le dará su consentimiento. De todas formas, Saralek, no está muy conforme con el acuerdo pero envía al Avatar donde se encuentra Trelleck, que se ofrece a construir un instrumento con el que reproducir el sonido de su silbido. Utilizándolo en la cabaña abandonada de la montaña donde suele encontrarse el fuego fatuo, el Avatar conocerá sus intenciones. Alagner reside en Nueva Magicia y se encuentra en su casa al norte de la isla. Además, el Avatar debe preguntarle al fuego fatuo sobre mí, pues yo emplearé al fuego fatuo para enviar mensajes al Avatar. Alagner enviará al Avatar a la ciudad llamada Skara Brae. Haz lo que te pida. Llévale el libro. Alagner pedirá al Avatar que conteste la pregunta acerca de la vida y de la muerte. El Avatar debe dirigirse a Skara Brae y encontrar al conocido como *El Torturado*, cuyo verdadero nombre es Caine, con el fin de conocer la respuesta a la pregunta. La tarea impuesta por Caine incluye la destrucción de un poderoso *Liche* que ha tomado el control de la isla.

La curandera de Skara Brae, Mordra, le hará unas cuantas sugerencias acerca de cómo llevar a cabo la tarea, aunque es preciso que converse con todos los que al menos hayan vivido alguna vez en la isla. En la herrería de Trent, el Avatar se encontrará con una caja de música que Trent regaló a su mujer, Rowena. Si la utilizas frente a ella en la Torre del Liche, saldrá de su inconsciencia, ¡pero sólo una vez! Antes de que se suma de nuevo en la inconsciencia, el Avatar debe conseguir su anillo de bodas. Con éste romperás el encantamiento de Trent y podrá pensar con claridad.

Pero Trent no dispondrá del material apropiado. Necesitará una barra de hierro. Cualquier barra de hierro del cementerio contiene el material necesario para que Trent termine su jaula. De todas formas, el cementerio es muy peligroso, sobre todo de noche.

LA POCION DE MORDRA

La información de Mordra será valiosa en este asunto. El Avatar debe urdir una poción mágica con la ayuda del boticario, Cine. Ella conoce los ingredientes de la fórmula, así como las proporciones, por lo que el Avatar no debe seguir las indicaciones del alcalde. Una vez terminada la mixtura, el Avatar debe hundir en ella la jaula en la Fuente de las Almas, situada tras la Torre, para que adquiera poderes mágicos.

A medianoche cuando el *Liche* comience con su Oscuro Servicio y esté inclinado ante el altar, el Avatar debe enjaularle y verter el líquido mágico sobre él. Con ello disolverá las vendas que mantienen su cuerpo unido, liberando a Horance, que estaba atrapado en su propio cuerpo. Horance se sentirá culpable, puesto que es el responsable de la desgracia de Trent y Rowena. Pedirá al Avatar que la lleve junto al herrero y que los reúna. De todas formas, tendrás algo más que hacer. Debes destruir La Fuente de las Almas. Horance pedirá al Avatar que encuentre a alguien dispuesto a sacrificarse entre las almas perdidas de Skara Brae. A pesar de que el alcalde estará finalmente dispuesto a cumplir con su deber, el Avatar ha de hacer la petición a los demás.

Sólo habrá terminado cuando Forsythe obedezca. Si hablas con Caine y preguntas, su irónica respuesta será que no hay respuestas a la vida y la muerte. Sólo los mortales más estúpidos pretenden saber lo imposible y preguntan lo que no tiene





respuesta. Alagner cederá al Avatar la llave de su alacena. Ahí es donde se encuentra el cuaderno que debe leer. Cuando el libro sea entregado al fuego fatuo, éste lo leerá, devolviéndolo después, y cumpliendo su parte del acuerdo al ofrecer la información solicitada. De todas formas, cuando el Avatar vuelva a visitar a Alagner, estará muerto. Al consultar la bola de cristal de Alagner, el Avatar verá que Alagner ha transpirado.

Es posible ayudarte, pero sólo el Señor del Tiempo podrá hacerlo; es necesario que actives el dispositivo conocido como Orbe de las Lunas. Se encuentra en el lugar conocido como Capilla de la Espiritualidad. Cuando te pongas en contacto con él, estará cautivo. Al sentir que algo ocurre en la mazmorra llamada Despise, enviará al Avatar hasta allí para que sepas cómo liberarle, pues en ese momento no lo sabrá. En Despise, el Avatar encontrará un generador en forma de esfera que afecta a la habilidad del Señor del Tiempo para viajar por él. Nicodemous, en Yew, puede encantar un reloj de arena, necesario para que el Avatar logre destruir el generador. Nicodemus vendió el reloj de arena a un anticuario en Paws. Berlea, que regenta la Casa de las Cosas, lo tiene a la venta. De todas formas, Nicodemus admitirá que es incapaz de encantar el reloj de arena hasta que el éter vuelva a su estado original. Penumbra, una bruja de Moonglow, se echó a dormir hace dos siglos, dejando indicado que sólo el Avatar podría despertarla. Para entrar en la casa de Penumbra, el Avatar debe situar un martillo, un anillo de oro, una ganzúa, un huso y algún otro objeto de oro junto a las baldosas de la parte delantera de la misma. Sólo aparecerá una baldosa cada vez, por lo que habrán de situarse los elementos uno a uno en el orden correcto. Una vez dentro, necesitarás una poción naranja para despertarla por primera vez. Luego tan sólo precisas del conjuro correspondiente.

ACABAR EL 'PUZZLE'

Penumbra ha llevado a cabo los estudios necesarios como para saber que la rocanegra actúa como barrera entre el éter y cualquier cosa a la que éste afecte. Enviará al Avatar a la mina de Vesper o la de Minoc para que consiga cuatro trozos de dicha sustancia. Al situar cada uno de estos trozos en un pedestal de su habitación se sentirá libre de las misteriosas ondas. Fíjate en el punto del que surgen las ondas. Penumbra enviará al Avatar a la mazmorra Deceit. Encontrará otro generador, éste con forma de tetraedro. Cuando el Avatar regrese junto a Penumbra, ella le pedirá que halle el Anillo Etéreo, que le permitirá actuar sobre el tetraedro.

El anillo está en manos del gárgola Draxinum, que reside en Terfin. Desgraciadamente, Draxinusom se vio forzado a vender el anillo a Martingo de Spektran cuando los gárgolas se trasladaron a Terfin. De hecho, Martingo, aún está en posesión del anillo y se lo dará al Avatar para que conquiste a su arpía de piedra. Al matar a la arpía obtendrá la llave de la cámara de Martingo en la que se encuentra el anillo. Una vez que el anillo esté encantado, serás capaz de entrar con toda seguridad en el tetraedro, aunque en su interior se esconde un monstruo de increíble poder que ha de ser aniquilado para destruir el tetraedro. Una vez terminada esta tarea, aparecerá un tetraedro de menor tamaño.

El Avatar puede sacar mucho provecho de este pequeño generador y debe quedarse con él. Nicodemus estará en disposición de encantar el reloj de arena. Por medio de éste, el Avatar podrá entrar en la esfera de Despise. Al solucionar el rompecabezas de las Puertas Lunares rojas y azules, el Avatar puede obtener la esfera de menor tamaño que se encuentra en el interior. Este es otro elemento de importancia en la justa del Avatar y debe guardarse con el mismo cuidado que el tetraedro. En este momento, nos dirigiremos hacia el Avatar para que se vaya al retiro de meditación. Es importante recordar que el Avatar se ha unido a la Hermandad para poder entrar al retiro.

El Avatar debe hallar y entrar en otra mazmorra. Encuéntrala en el interior del retiro. Cuando sea necesario, el Avatar entrará en contacto con la entidad conocida como Señor del Tiempo. En el interior







de la mazmorra del retiro el Avatar hay un tercer generador con forma de cubo. El Avatar sabrá qué hacer y comunicará con el Señor del Tiempo por medio del reloj de arena. Debes encontrar en primer lugar el mineral cadelita; te protegerá de los efectos del cubo. Para saber de la cadelita, debes hablar con el cabecilla del observatorio de Moonglow. Allí, el Avatar sabrá que un meteorito que contenía este material cayó en la isla Ambrosia.

LA CADELITA DE LA VIDA

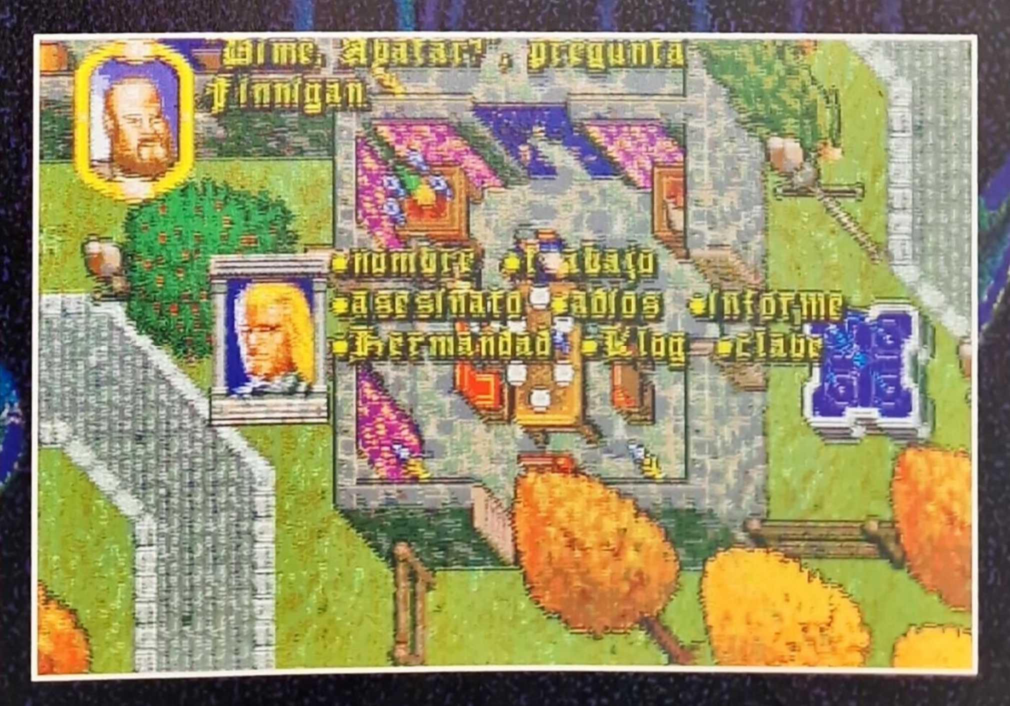
El director del Liceo informará al Avatar acerca de la situación de esas tierras. Una vez en Ambrosia, el Avatar ha de enfrentarse a una hidra de tres cabezas antes de obtener algo de cadelita. Zorn fabrica armas. Puede moldear la cadelita y crear un casco con el que el Avatar pueda protegerse, permitiéndole la entrada al cubo. En cualquier caso, antes de entrar, el Avatar debe resolver un rompecabezas, evitando las peligrosas trampas de fuego diseñadas para evitar el acceso al cubo de menor tamaño. Una vez logrado, hablaré de nuevo, indicando al Avatar que lo lleve a la Isla del Bucanero.

Dando por hecho que el Avatar está en posesión del cubo de menor tamaño, la primera persona con la que tiene que hablar es Danag, el jefe provisional de la sede local de la Hermandad. Daneg revelará bastante información acerca de Hook, Elisabeth y Abraham y además, de un proyecto especial. Cualquiera de los cortesanos que se encuentran en los baños hablará al Avatar de los pasadizos secretos de las montañas. Además, al hablar con Sintag, el Avatar conseguirá la llave necesaria para entrar a los pasadizos secretos. El encuentro con Hook dentro de los pasadizos ofrece diversas pistas y elementos. Allí se encuentra el cuaderno de bitácora de *La Joya de la Corona*. Además tiene la llave de la Puerta Negra, que permitirá al Avatar cruzar la barrera de la Isla de Avatar. Además el Avatar encontrará una lista de las víctimas de los miembros de la Hermandad.

Los únicos que quedan vivos son Lord British y el Avatar. En los pasadizos se encuentra también la cámara de tortura de la Hermandad, donde los enemigos de la liga están prisioneros. La salida se encuentra en los baños de la Sala de la Hermandad. La búsqueda llevará al Avatar a la ínsula llamada Isla del Avatar. La llave de la Puerta negra dará entrada a la mazmorra de la Isla del Avatar. Una vez allí, el Avatar encontrará la Puerta negra, además a Elisabeth, Abraham, Hook y su compañero, Forskis, todos dispuestos para añadir al Avatar a la lista de asesinados. Para destruir la Puerta Negra, debes utilizar los pequeños generadores para invertir las barreras. Entonces podrás destruirla. Tienes que situar cada uno de los generadores sobre un pedestal.

Una vez hecho esto, el Avatar debe utilizar la varita de mutación de Rudyom sobre la puerta. Todo ello, obviamente a gran velocidad, puesto que el Guardián intentará en ese momento atravesar la Puerta Negra. A partir de aquí el destino de Britania está en manos del Avatar o en las tuyas, ¡elige!

OSCAR DEL MORAL



- OK T&T: A-TRAIN
- Compañía: MAXIS
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: EGA, VGA/MCGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, SOUNDMASTER, ROLAND MT-32, TANDY

A-Train

Soluciones para ser un auténtico maestro en este juego hay infinitas, así que a través de este texto, me limitaré a dar las claves básicas y algunos secretos de A-Train, una curiosa mezcla entre el tradicional Simcity y el magnífico Railroad Tycoon.





Yo estaba tranquilamente viendo un culebrón en la tele, cuando recibí la noticia de que mi tío rico había muerto. Acababa de heredar lo que podría ser una multinacional del transporte en pocos años. Por desgracia, todo eran palabras y lo único que tenía era algo de dinero y una pequeña vía inicial para empezar a construir mi imperio. Menos mal que encontré unas hojas encima del despacho con los trucos que os cuento a continuación.

En todos los escenarios del juego A-Train tenemos una vía inicial por la que pasan siempre dos trenes: uno de pasajeros y otro de mercancías; no tenemos porqué empezar en esa vía pero sí debemos hacerlo cerca de donde estén los materiales o nos será imposible edificar.



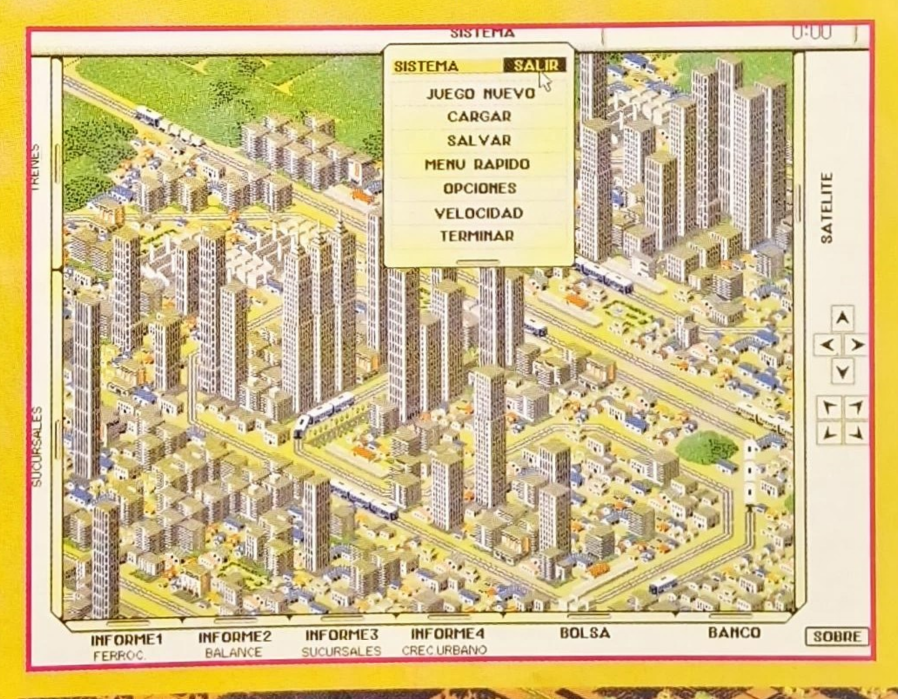
VIAS PARA EMPEZAR

Para crear un imperio ferroviario es obvio que hacen falta vías. Los trazados de éstas pueden fijarse a tu antojo pero una buena planificación en la ubicación de las vías definirá nuestro futuro en la simulación. Puedes hacer múltiples trazados aunque los mejores son: circulares cerrados para saturar zonas y totalmente rectos para trenes de alta velocidad en largas distancias. La máxima distancia recorrida por un tren de alta velocidad de tres vagones de estación a estación en línea recta es de unos 72 terrenos. Esta cifra se reduce a 46 con un tren lento. Conviene tener en cuenta que los trenes de dos vagones botan en las estaciones, si éstas tienen llegadas de tres tramos de vía, lo que puede reducir en algunos terrenos su alcance máximo.

En las vías circulares es donde conseguiremos los ingresos por las construcciones y en las rectas, en concepto de viajes de trenes como los excelentes AR-III. A pesar de ser los más caros, serán los que más beneficios produzcan en distancias largas. Una advertencia: la distancia para predecir los ingresos de los trenes se calcula en línea recta entre las dos estaciones por las que pase el tren, así que cada curva producida será poco rentable. Ten cuidado con la perspectiva del juego porque engaña mucho. Si quieres trazar una vía que pase por un río deberás encontrar un trazado recto situado perpendicularmente a la vía que quieres trazar. Conviene que primero pruebes a poner el puente trazando dos o tres tramos por encima del río y compruebes si esta obra es realmente posible.

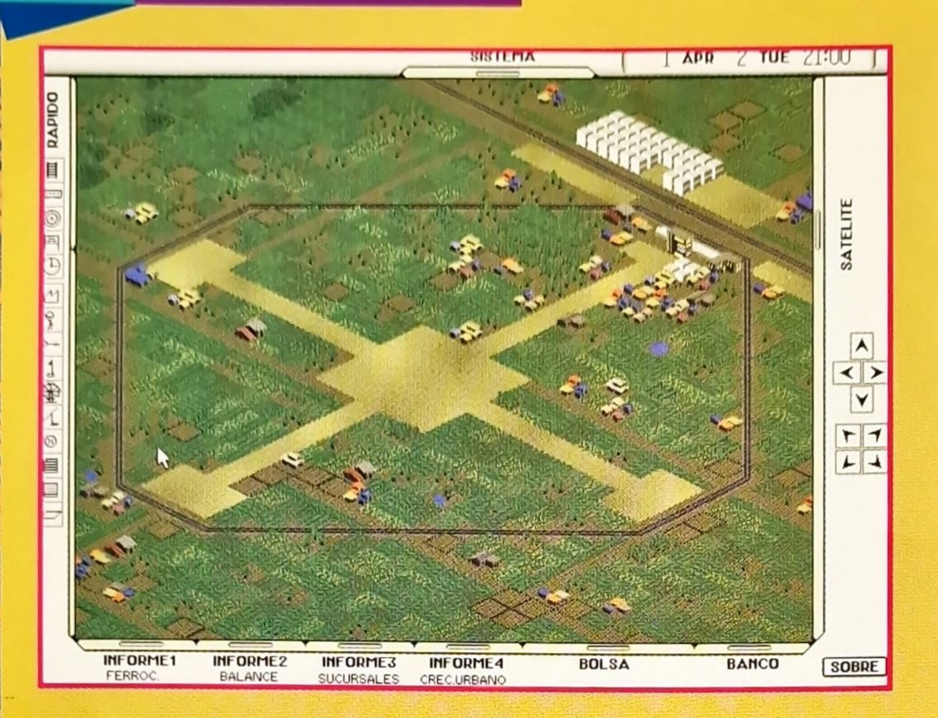
La vía inicial es el conducto por el que vienen los materiales, algunos de los que ya está apilados en almacenes de tu propiedad. Los trenes de la vía principal son dos de alta velocidad y tres vagones. Puedes poner más si quieres; por ejemplo, añade otro de materiales para tener más cantidad de elementos para construir.

Es preferible que evites los cambios de agujas siempre que sea posible, ya que sólo te traerán quebraderos de cabeza. Una vez que tengas todos los demás aspectos del juego controlados, deberías usar las agujas para ahorrar tramados de vías. En las vías circulares





NSIGNA





no son necesarias, ya que todos los trenes viajan en la misma dirección. Pero en las vías rectas sí lo serán, si queremos poner más de un tren en la misma vía. Existe un truco para evitar tener que fijar a los trenes el cambio de aguja: los trenes, por omisión, siempre viajan en línea recta; conecta dos vías con forma de "L" y "L" invertida y los trenes irán por una vía y regresarán por la otra sin chocar entre ellos.

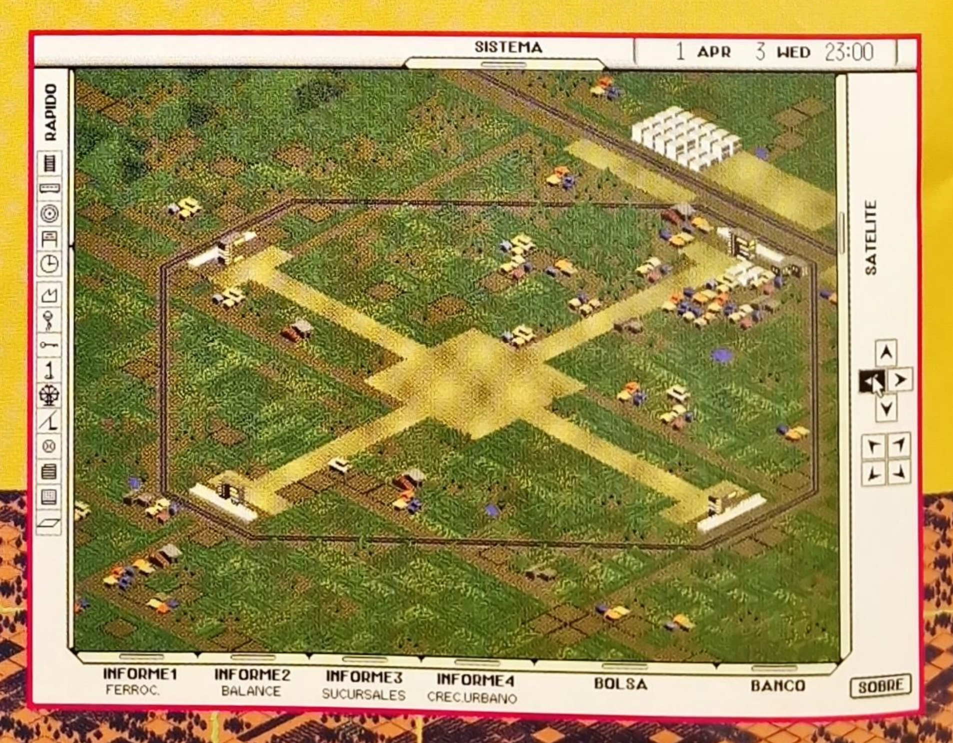
Las estaciones pueden atender hasta un máximo de dos vías en frente de ellas. Según el nivel de tu economía, puedes empezar directamente con estaciones grandes o con pequeñas para cambiarlas más tarde. Ten cuidado: si quitas una estación y la sustituyes por otra, los horarios de los trenes que fueran a la antigua estación se borrarán y todo tren que pase por la nueva estación, aunque esté en el sitio de la antigua, realizará un alto de una hora, que es valor por omisión.

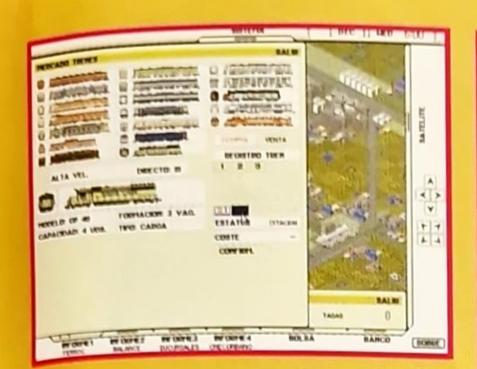
Las estaciones grandes tienen una gran ventaja sobre las pequeñas y es que de ellas salen las carreteras que son la clave para ganar dinero en este juego. Las estaciones grandes obviamente valen mas dinero y consumen mas recursos (bloques) cuando se construyen. La cifra mágica en la que una estación grande es más rentable que una pequeña ronda los 500 ó 600 pasajeros por tren que llegue a la estación. Así, si un tren lleva más de 500 pasajeros a una gran estación, recibirás dinero. Si no, tendrás más gastos de mantenimiento. Al principio, esto será lo normal y el objetivo de tus trenes ha de ser el de mover gente de un lugar muy habitado a otro despoblado, precisamente para que éste último empiece a crecer.

No tiene sentido colocar una línea que vaya de un lugar sin casas a otro sin casas, puesto que nunca progresaría. Lo bueno de los trazados circulares en estos casos es que el crecimiento de una estación va ayudando al de la siguiente y la expansión es mucho más rápida. Una opción muy recomendable en las vías circulares es poner dos vías circulares concéntricas de tal forma que pueden ir por una los pasajeros con horarios prefijados y, por la otra, las mercancías con alto de una hora para ir más rápidas.

ESPECULAR CON LOS TERRENOS

Una vez que tengamos nuestra vía circular inicial, compraremos los terrenos que hay alrededor y en línea recta por detrás de ellas. Detrás de las estaciones grandes saldrán carreteras de un máximo de 12 terrenos. Poco a poco, las carreteras necesitan como los edificios, materiales para poder ser construidas.





Es posible incluso que se creen puentes a través de los ríos. El objetivo será crear, con las cuatro carreteras que salen de las respectivas estaciones de nuestro esquema circular inicial, un maravilloso y rentable cruce. En ese futuro cruce, todo lo que edifiquemos multiplicará su valor exponencialmente, dándonos una fortuna en ingresos si nos lo quedamos y especulamos, edificando y vendiéndolo después.

En el momento que veas que los materiales se empiezan a consumir porque abundan las construcciones, es el momento de planificar el crecimiento masivo. Compra entonces trenes rápidos y de muchos pasajeros como los AR y AR-III, que moverán poco a poco oleadas de personas. Si quieres fomentar el crecimiento en áreas que empiezan a desarrollarse, hay un truco consistente en comprar y vender parcelas de terreno donde quieres que se expandan tus habitantes. Los habitantes son pasajeros, que a su vez significan dinero para las estaciones y las carreteras que van y vienen de ellas. Toda la gente que se mueve por las vías va a parar a los cruces de la ciudad donde tendrás tus mejores edificios para atender al público.

En el manual del juego se habla de la posibilidad de especular con los terrenos para comprarlos a bajo precio y venderlos a alto. Personalmente no lo recomiendo, pues se gana poco dinero; lo mejor es venderlo edificado, ya que esto multiplicará su valor directamente y ganaremos más dinero en el proceso. Los precios del terreno suben al lado de las vías del tren, cerca de las estaciones, mas aún cerca de las carreteras, mucho más en los cruces. La zona mejor está en los cruces cercanos a las estaciones como es el esquema que planteo en este texto. El especular con edificios tiene sus limitaciones: en el primer año no pondrás vender mas de 30 construcciones y en los sucesivos no podrás pasar de 15.



CONTROL DE MATERIALES

Para asegurarse el suministro existen varios trucos. Los materiales son depositados a una distancia máxima de ocho terrenos de la estación, empezando a contar por detrás de la misma, en zonas que sean de tu posesión. Por tanto y a priori, no podría crecer nada a más de ocho terrenos de los bloques de material más cercanos. Esto no es así. Para empezar, las carreteras permiten el transporte de materiales para la construcción de casas pequeñas por parte de la competencia, de tal forma que crecerán pequeñas casas, no apar-

tamentos, a ocho terrenos y más de las carreteras. Otro truco para tener materiales a tu disposición y no para tu competencia es el de crear alguna fábrica cercana al centro de tu ciudad circular. Si construyes cualquier cosa utilizarás estos materiales directamente, salvo en el caso de las oficinas que sólo en su primer bloque de crecimiento los usan. Si quieres que los materiales no se depositen en los terrenos que tienes detrás de tu estación -ya que evitan el futuro crecimiento de la carretera- puedes poner una mini-vía sin tren para ir quitando tramos y vendiendo el terreno a medida que crece la carretera. Graba de vez en cuando porque te puede salir un gran edificio justo en el sitio reservado para la carretera, lo que puede arruinar todos tus planes a largo plazo.

Si el tren de mercancías de la línea inicial hace lo contrario de lo que quieres, por ejemplo, se está llevando materiales cuando andas escaso, necesitarás instalar un tren corrector. Para ello, coloca un tren de mercancías de alta velocidad justo delante del culpable y en dirección contraria y le cambiarás la dirección y, por tanto, la orden. Los trenes de la vía principal, al chocar, cambian de dirección pero los que compres tú, no, ten cuidado.

TRENES A GO-GO

En A-Train existen multitud de trenes. Para elegir el adecuado, debes tener en cuenta lo siguiente: las personas o materiales que transportará, la velocidad y si es directo o no. El manual dicta la capacidad ideal de los trenes de pasajeros. La real es el doble como máximo de la indicada, así que un AR-III puede llegar a llevar 1.200 personas en cada viaje de estación a estación.

En cuanto a la velocidad, dependerá de la distancia, para que así pueda llegar a realizar un trayecto de 24 horas entre cada estación. Entre las 8.00 horas de un día y las 8.00 del siguiente sería la opción más rentable. Sin embargo, y si tienes tu economía saneada, conviene invertir en los AR-III que son los trenes más rentables cuando vayan cargados. Si tienes poco dinero, hay trenes como el KIHA40, tirados de precio. Por último, el factor *directo* influye si quieres que un tren tenga que parar obligatoriamente en cada estación por la que pase al menos una hora o si prefieres que pueda pasar de largo por algunas.

Conviene que cuando compres los trenes les des algún orden en su numeración. Por ejemplo, utiliza la última columna para los mercancías y separa, siempre que sea posible, las agrupaciones de trenes que viajen por las mismas vías o tarde y temprano te acabarás liando.

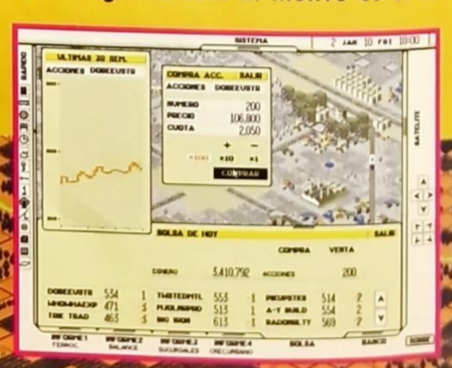
HORARIOS DE ATENCION

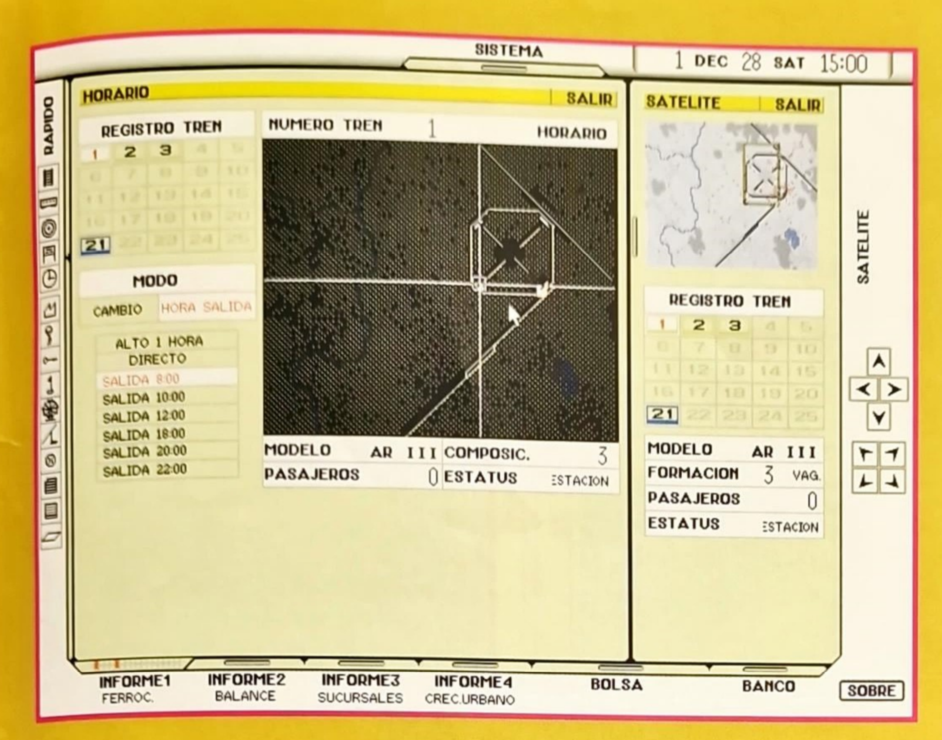
Al principio, fija de 8:00 a 8:00 todos los trenes o te arruinarás y para colmo no moverás a casi nadie por tus vías. Si los trenes están quietos, no necesitan mantenimiento pero si se mueven, sí. Cuando tengas una gran urbanización entre tus manos, podrás fijar de 8:00 a 18:00 tus trenes y cuando esa ciudad crezca mucho más, podrás ponerlos con alto de una hora en cada estación por la que pasen. Teóricamente, sólo recogerás pasajeros a las 18:00 horas en zonas con oficinas, hoteles o muchas casas y a las 8:00 en cualquier lugar.

Si las horas son importantes en este juego, más importante son los días. De este modo, el dos de marzo se abre la temporada de golf y se cierra la de esquí, con lo que comprar una estación de esquí tendría poco sentido ya que simplemente perderíamos dinero en concepto de mantenimiento.

El uno de abril se calculan los impuestos que habrán de pagarse el uno de junio del respectivo año. Es muy importante que mires el balance un poco antes y que no tengas ni muchas pérdidas ni ganancias. El motivo es el si-





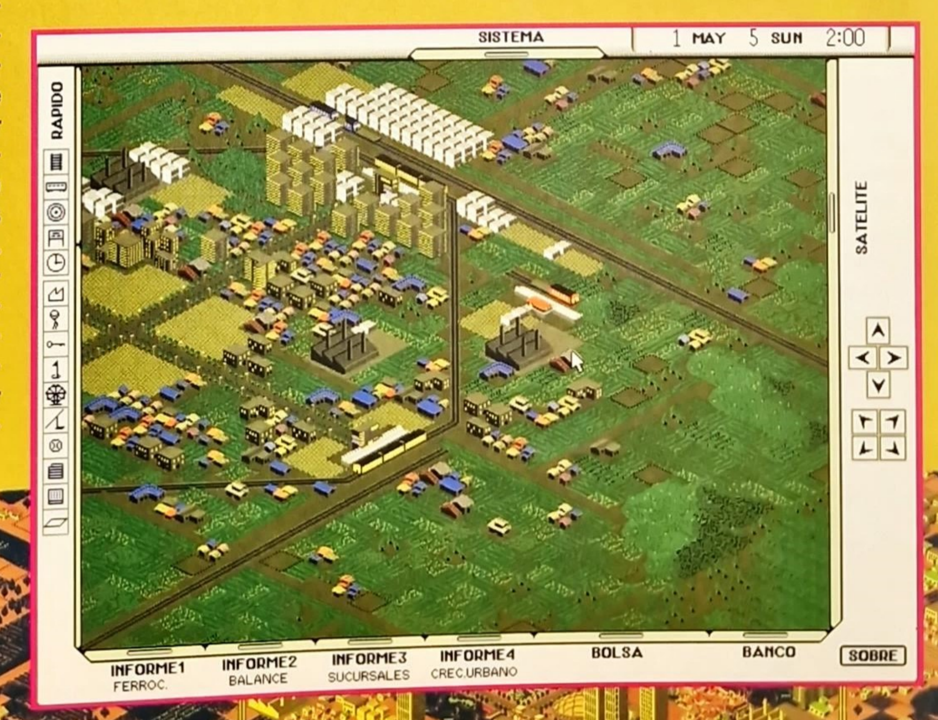


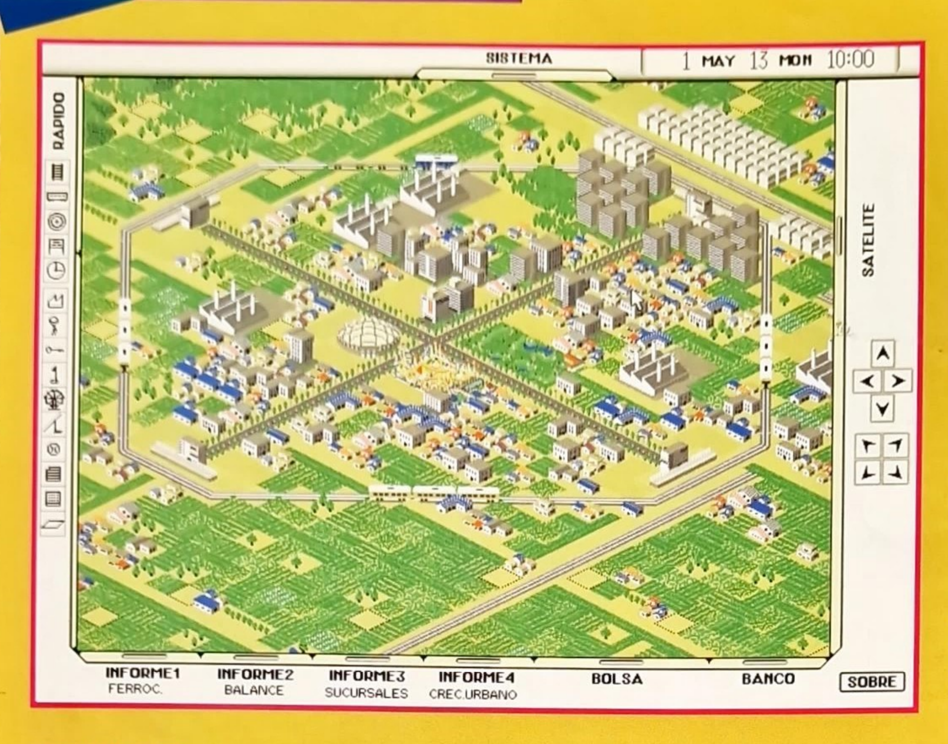
guiente: si ganas mucho dinero, tendrás que pagar un interés alto por cada dólar que has ganado y si lo pierdes, te costará mucho más fijar a beneficio cero al año siguiente. ¿Cómo se puede regular la cifra mágica de ganancias/pérdidas? La solución de Perogrullo es ganando o perdiendo dinero, pero además podemos jugar con otros factores. Por ejemplo, las acciones que compremos en bolsa darán una pérdida hasta que las vendamos. Esto se puede hacer poco antes del uno de abril, que es cuando se calculan los impuestos para así pagar menos a hacienda. También podemos comprar algún edificio poco antes del cálculo de los impuestos pero esto es mucho peor ya que aunque perdamos liquidez, tendremos que pagar impuestos por su posesión. Aún así, es menos que los impuestos derivados de los beneficios. El uno de junio se pagarán los impuestos. Te avisan con quince días de antelación para que ahorres. Justo el primer día después de pagar los impuestos es el mejor momento para comprar y edificar cosas que queramos mantener, es decir, construcciones con las que queramos ganar dinero por su actividad propia y no por especulación.

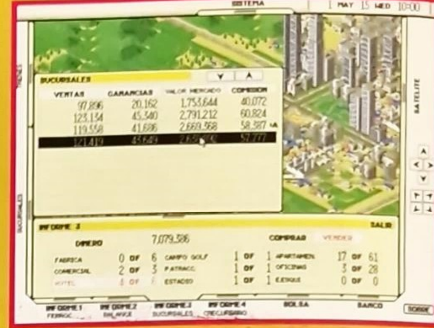
DINERO, MALDITO DINERO

El dinero, como no, es la clave del juego. El banco es quien nos presta el dinero y hay un pequeño truco para que nos dé el mayor posible. Ten en cuenta que sólo puedes tener un máximo de ocho préstamos pendientes de pago al tiempo. Se prevenido y deja uno siempre disponible para pedir un préstamo con el que pagar al menos la mitad del siguiente que vaya a vencer. Esto nos permitirá poco a poco que vaya bajando nuestra deuda hasta no deber nada a la entidad. La cantidad que te presta el banco está directamente relacionada con el valor de tus bienes, así que irónicamente, lo que debes hacer antes de pedir un crédito es gastarte el máximo dinero posible en edificios y venderlos después de pedir el crédito.

Una manera buena, aunque peligrosa si te despistas, de hacer dinero es jugar a la bolsa. Da por seguro que si ha habido una bajada, volverá a subir en breve. Esto es seguro en el 90 por ciento de los casos y sólo deberás tener cuidado cuando no veas en la gráfica de últimas cotizaciones ningún bajón fuerte. Si tienes suerte y has grabado tu partida justo antes de un super-subidón bursátil, podrás invertir sin riesgo y sacarte un buen dinero de una forma rápida. Es recomendable que compres siempre acciones de las mismas compañías para no hacerte un lío. El uno de julio recibirás dividendos por las acciones que tengas, independientemente del momento en que las hayas comprado. Comprar antes de esa fecha y vender después, nos dará más beneficios. Los beneficios de dividendos suelen ser más o menos la cantidad de las comisiones que se cobran las agentes que trabajan para nosotros.







EDIFICAR

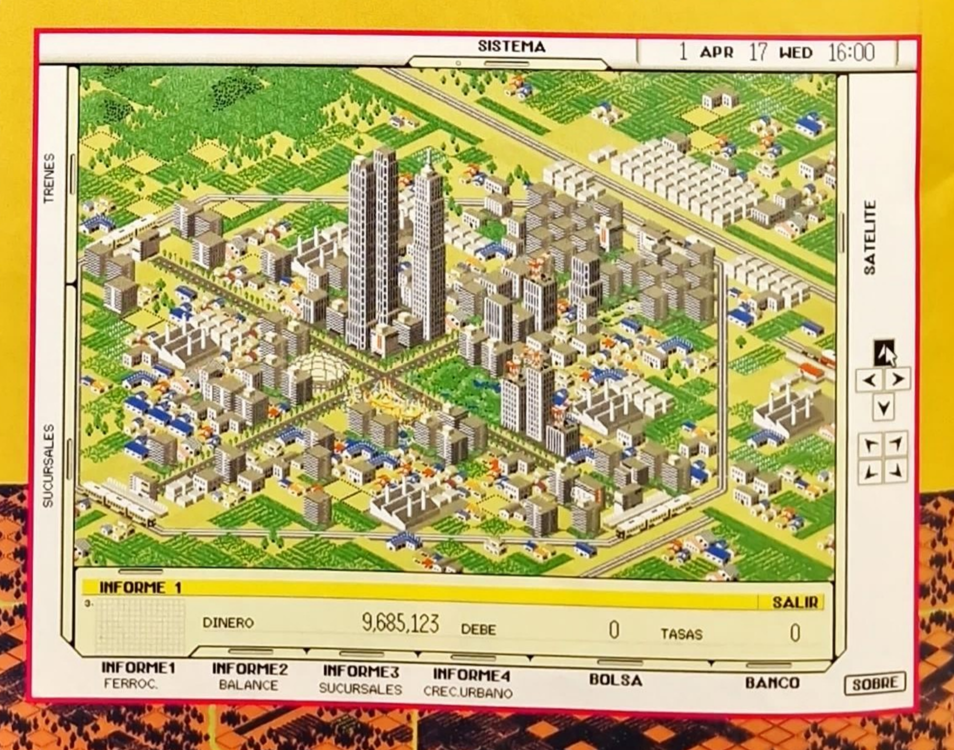
A continuación os daré la situación ideal de cada una de las posibles edificaciones de este magnífico simulador.

* **FABRICAS:** Las fábricas producen dos bloques diarios de materia prima o incluso más cuando se agrupan en bloque. Estos materiales son utilizados automáticamente por ti. Si construyes a ocho terrenos de distancia y no hay materiales más cerca, en caso de que quieras que los utilice el ordenador para crear más casas, deberás sacarlos de la fábrica con un tren, instalando una estación cerca. Siempre es bueno que donde hacen falta hoteles que no son rentables los ponga la competencia. Un truco es poner una estación separada con su vía delante, la fábrica detrás con un pequeño almacén y un tren pequeño y lento de mercancías en la vía, de tal manera que el tren de mercancías viaja botando a la misma estación. Primero coge los materiales y luego los deja fuera; estableciendo un viaje cada día, sacaremos todos los materiales.

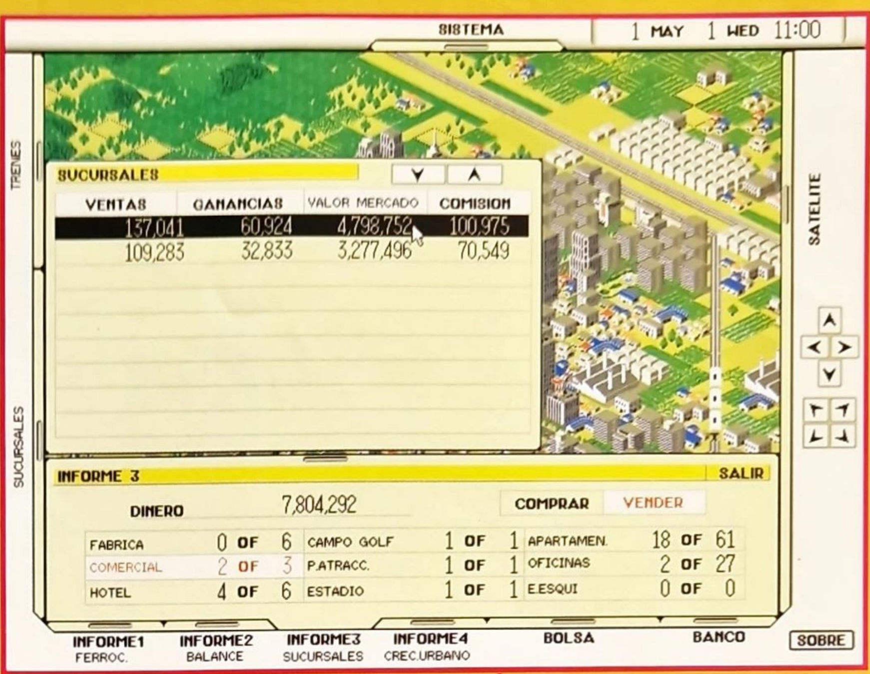
* **HOTELES:** Los hoteles son muy importantes en el juego. En las estaciones grandes, pueden ser construirlos automáticamente alrededor por tu competencia. Los hoteles aumentan la gente disponible para las estaciones y aumentan porcentualmente los valores de todas las zonas recreativas posibles como campos de golf, parque de atracciones, estadio... Los hoteles aumentan su valor cuando hay muchas oficinas cerca y éstas también cuando hay hoteles. En el centro de la ciudad serán mucho más efectivos. Tanto hoteles como con lo demás, hay que evitar que estén pegados unos a otros o la competencia bajará su precio.

* **CENTROS COMERCIALES:** Son la clave del juego. Un buen centro comercial puede ingresar anualmente millones en efectivo en nuestras arcas, si está bien situado. Es necesario que haya muchos edificios alrededor para hacerlo rentable. Además ha de estar cerca de una carretera y, a ser posible, en un cruce. Pronto se disparará su precio e ingresos. Rentabilizar los centros comerciales es fundamental para hacerte de oro.

* **APARTAMENTOS Y OFICINAS:** Al principio del juego, habrás de edificar muchos apartamentos cerca de una estación para aumentar la población. Los apartamentos son ideales para especular. Cuestan, los más pequeños unas







340.000$ y se pueden vender por unos 390.000$. Los precios de venta varían por horas. Una vez que edifiques, mira los precios de venta y cuando lleguen a las 390.000$, véndelos y ganarás mucho dinero en poco tiempo. Recuerda los límites de especulación que ya he comentado anteriormente. En el centro de la ciudad donde estén los cruces, puedes llegar a venderlos por más de 440.000$. Las oficinas son rentables con muchos hoteles cerca. Poco a poco se irán revalorizando pero suele ser muy difícil ganar dinero especulando con ellas, salvo que tengan muchos hoteles cerca.

• **GOLF Y ESQUI:** Los campos de golf son muy rentables desde el principio. Los hoteles aumentarán su valor e ingresos pero tienen el inconveniente de cerrar en invierno aunque entonces entran en juego las estaciones de esquí, mucho menos rentables. Los campos de golf son muy preciados y no deben faltar en el centro de tu ciudad. Por otro lado, al colocar un campo de golf en el centro de la urbe, multiplicará directamente su valor y, por tanto, a efectos del banco tendrás muchos más bienes, y te concederá así mas créditos. No vendas nunca los campos de golf del centro de tu ciudad ya que, junto con los centros comerciales, aunque estos más a largo plazo, son muy ventajosos.

• **PARQUE DE ATRACCIONES:** Con estas instalaciones se ingresa poco por muy grandes que sean. Sin embargo, su valor por el terreno se revaloriza mucho, en especial en el centro de la ciudad. Su interés es alto para la especulación a medio y largo plazo.

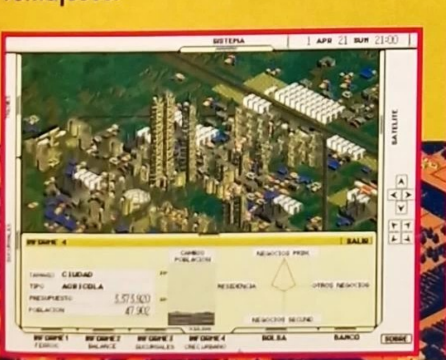
• **ESTADIO:** Es la instalación más rentable al principio en el momento que haya algún cruce de carretras por tu ciudad. Los estadios en el centro se revalorizan exponencialmente y dan unos ingresos muy suculentos durante todo el año. No especules con los campos de fútbol y golf, ya que son la base de una buena economía.

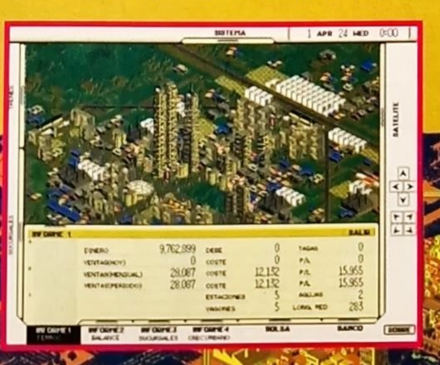
• **OTROS:** Instalaciones como pequeñas oficias, hospitales o parques pueden ser pisoteadas colocando vías del tren encima. Los parques nunca pueden ser comprados, pero sí traspasados con un mini-tramo de vía de tren, que al vender posteriormente dará el mismo resultado.

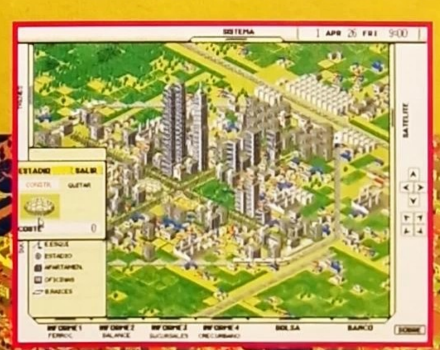
Si te fijas, en la mayoría de edificaciones hay varios modelos de diversos precios. Los ingresos serán los mismos y sólo tiene sentido comprar edificios caros a título especulativo o pensando que así se conseguirán mayores créditos en el banco. Por si os cansáis de los múltiples escenarios que incluye el juego, os podéis comprar el editor, A-Train Construction Kit, que se vende por separado, para crear vuestros propios puertos, aeropuerto, islas y zonas de todo tipo. Os harán disfrutar más aún.

Para terminar, debéis saber que las inversiones más rentables al principio se consiguen con la especulación de apartamentos, luego con los estadios y campos de golf y por último, con los centro comerciales. Dejamos así de lado los hoteles y parques de atracciones, con un interés más especulativo o de apoyo a las demás instalaciones.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









- OK Pasarela: TRIPLE ACTION
- Compañía: PRISM LEISURE
- Distribuidor: SYSTEM 4
- Tarjeta gráfica: CGA, EGA VGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, ADLIB, SOUND BLASTER

Triple Action

LA TRIADA P



Tres mejor que uno. Con Triple Action puedes disfrutar a lo grande frente a tu PC. En este paquete encontrarás todo lo que necesitas para ocupar tu tiempo libre ¡y parte del que no lo es tanto!

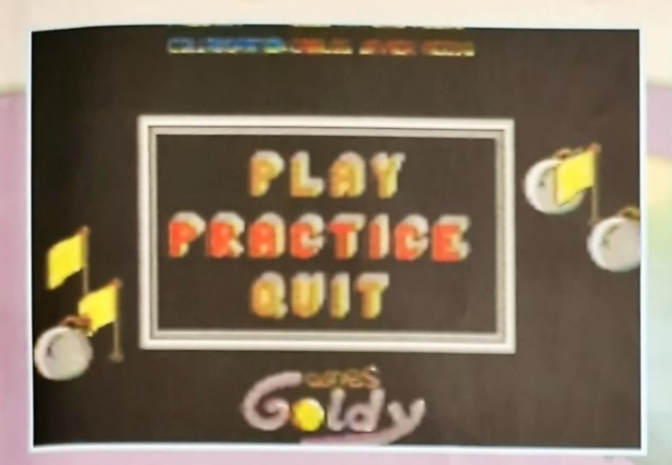
Seréis la envidia de todos cuando caiga en vuestras manos Triple Action, un pack muy entretenido. Con el simulador de vuelo F-14 Tomcat, podréis sentiros los dueños absolutos del aire. A través de Flashy-Cars, las competiciones de Fórmula 1 cobran una nueva dimensión y ¡Hammer Boy! os dará la oportunidad de ser testigos de la invasión por parte de los villanos y su consecuente defensa, del Lejano Oeste, los Mares del Sur, un Castillo y la Base Espacial, todo ello para que tú, y sólo tú lo disfrutes.

FLASHY-CARS

Bienvenido a la base espacial Crash-1, en cuyo espacio construido, ha sido declarada recientemente la guerra a todos los coches de Fórmula -1 existentes en el cosmos, y a sus conductores también.

Serás equipado con todas las armas que te sean necesarias para lograr sobrevivir. Tu objetivo es superar los doce niveles de que consta el juego para, así, poder obtener la merecida recompensa del ganador: la hija de los reyes te estará esperando para saludarte.

Antes del comienzo del juego, si tu ordenador tiene gráficos en VGA, puedes completar





Con el juego Fórmula-1 tendrás que resolver opcionalmente un puzzle complejo de cuarenta recuadros.

PRODIGIOSA

un precioso... puzzle de cuarenta recuadros ¡cuarenta!, que hará de tus neuronas un atajo de caballos desbocados. Es irritante el reto propuesto: ordenar todas las casillas, hasta dejar la composición igual que al principio, cosa sólo apta para las inteligencias superiores. (He de confesarte que yo no he conseguido todavía completarlo. No se te ocurra decírselo a nadie porque mi prestigio en la revista se vendría abajo. ¡Schhhhhh!).

En cuanto al puzzle, puedes completarlo o no, como desees, pero al entrar de lleno en el juego, tu misión consiste en recoger todas las banderitas existentes en el laberinto de la pista de carreras en la base espacial, teniendo cuidado de evitar los posibles peligros. Si llevas a cabo esta operación recogiendo las banderas en orden, puedes lograr el doble de puntos y el radar te enseñará en un mapa el autódromo.

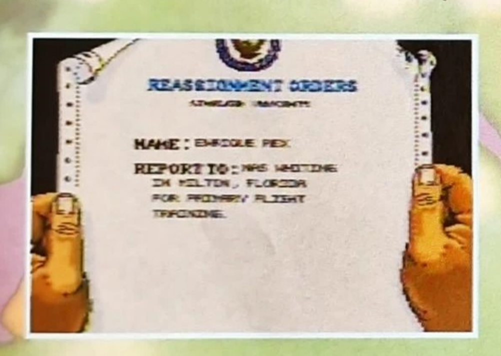
El manejo de las posibilidades contempladas en el juego es sencillo, ya que podréis utilizar el joystick o bien redefinir el teclado para ajustarlo a vuestras preferencias.

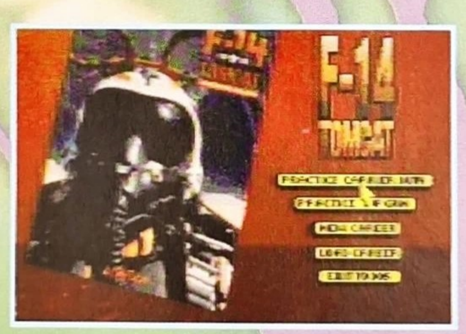
Vuestros enemigos: grandes balones de playa en constante movimiento en dirección arriba-abajo (saltando) que os permitirán avanzar a duras penas, por si fueran pocas las dificultades que ya hay en el juego. Peligrosas manchas de aceite, hielo estelar escurridizo, muelles que impulsarán los coches por los aires y que podréis utilizar en vuestro beneficio, agujeros que os precipitarán sin previo aviso en el espacio, e incluso puede que consigáis vidas extra o la total inmunidad... pero eso, ya me lo contaréis cuando logréis pasar algunas de las más peligrosas pantallas.

Para defenderos de vuestros contrincantes, podréis producir cortinas de humo desde vuestro coche, entre otras artimañas que dejo a la imaginación de los conductores. Nada más que decir sino: ¡buena suerte!

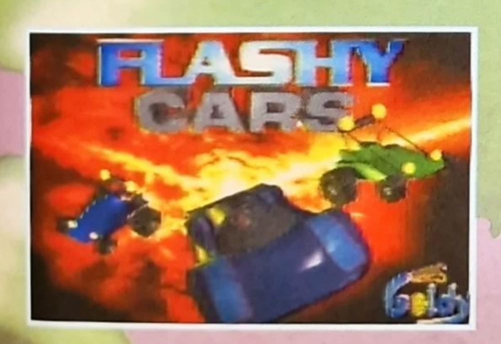
HAMMER BOY

Acabas de entrar en el mundo del Chico del Martillo. Con su martillo como única









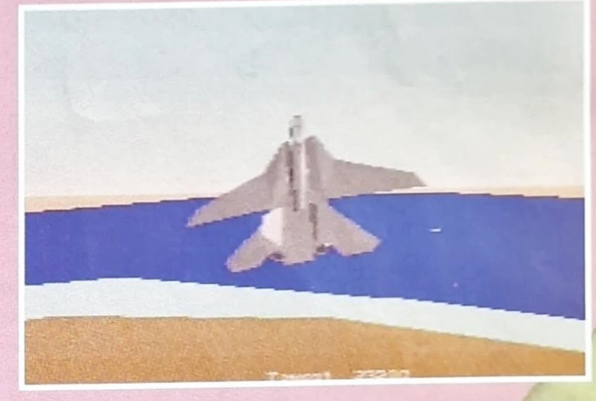




Con Hammer Boy revivirás el clásico de las primeras maquinas de bolsillo.







ayuda, debes repeler los ataques de los invasores en cada uno de los escenarios en los que la acción tenga lugar. Cuando el enemigo, en su afán de conquista, se sitúe cerca de su mazo: ¡*Zas*! lo detiene un martillazo. Si el enemigo penetra y se pone a su alcance: ¡Bash! el martillo cae sobre su cabeza en gracioso lance. Pero, si logran entrar en la fortaleza más de cinco enemigos, será conquistada sin más remilgos.

Al igual que en el caso de los Fórmula1, puedes usar el joystick o el teclado, e incluso redefinir éste para encontrarte más cómodo a la hora de comenzar a jugar. Los escenarios de la acción son los siguientes:

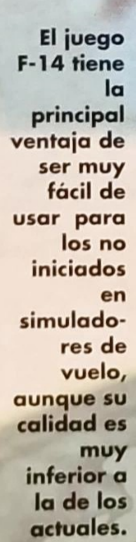
• EL LEJANO OESTE: debes defender un fuerte del ataque de los Pieles Rojas. Se trata de unos feroces indios que te avasallarán por todas partes hasta hacerte perder los nervios: ahí está la trampa. No debes perderlos porque entonces y sólo entonces... morirás.

Lo que debes hacer en realidad es -pacientemente, sin prisa pero sin pausa- anularlos con tu martillo, pero ellos intentarán a toda costa llevar el fuego a lo alto de la torre que defiende tu posición. Por lo tanto, no debes concederles el menor respiro.

• LOS MARES DEL SUR: tu barco es atacado a cañonazos por piratas. Para salir airoso de este asalto, los cañones deben ser destruidos antes que el abordaje se realice. ¡ La batalla puede ser dura y no habrá perdón para los cobardes, porque la victoria estará de nuestra parte !

• EL CASTILLO: durante la Edad Media, tu castillo sufre el ataque de un enemigo armado con peligrosísimas y eficaces catapultas. "Debe saber algo de suma importancia, mi señor: hay cinco lugares por los que se puede lograr el acceso al castillo".

• LA BASE ESPACIAL: en esta última misión, debemos defender nuestra base espacial, situada en un planeta hostil. Los alienígenas nos rodean en sus motojets. Las minas flotan; los platillos volantes deben ser destruidos con los cañones láser. Es la única oportunidad de llevar a cabo con éxito nuestro cometido. Esta es la trama principal del juego. Observa en la parte superior derecha de la pantalla los indicadores de tiempo, vidas y puntuación. Ahora, el resto está en tus manos.



El juego F-14 tiene la principal ventaja de ser muy fácil de usar para los no iniciados en simuladores de vuelo, aunque su calidad es muy inferior a la de los actuales.



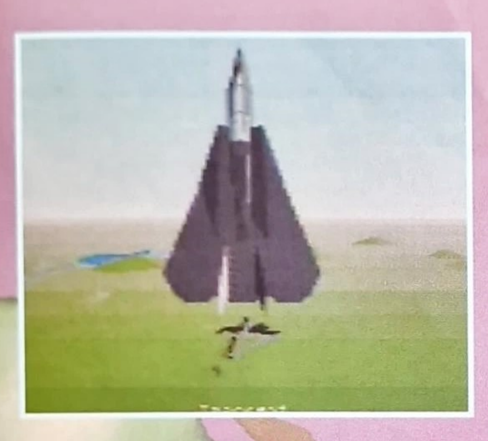
F-14 TOMCAT

Este juego es demasiado peligroso para aquellas mentes que no están acostumbradas al sufrimiento, a los sacrificios y al dolor. Es un simulador que te permitirá mantenerte a los mandos de uno de los mejores y más rápidos aparatos de guerra aéreos construidos a lo largo de la historia. Tendrás en tus manos el destino de cientos de miles de dólares, que podrían haber sido dirigidos hacia otros





El simulador F-14 es uno de esos juegos en los que hasta morir es divertido, ya que nos lo amenizan con bonitos gráficos.



menesteres y sin embargo, están a tu disposición. Como ya habrás podido advertir, estoy hablando del más famoso avión a chorro militar. Macizo, pero ágil, su armamento es mortal. Los pilotos, en su argot, lo llaman afectuosamente el *"Matador de MIG"*, por su superioridad sobre los soviéticos alados.

Capaz de alcanzar una velocidad equivalente a la doble del sonido (Mach 2), el luchador de alas orientables revolucionó el desarrollo de los combates aéreos. Con F-14 Tomcat la emoción en tu ordenador personal, estará a la altura de las circunstancias.

Este simulador te da la oportunidad de saltar directamente a la lucha sin que el resultado afecte tu carrera, o elegir alguno de los cinco grandes logros que te proponen. Al abordar una misión, puedes elegir la parte del mundo que quieras, el grado de dificultad, la destreza y número de los enemigos. Su manejo no difiere demasiado de los simuladores que ya conocemos. En el libro de instrucciones, podrás encontrar la respuesta a todas tus dudas.

Dispone de cuatro clases de radar, según las necesidades; cuatro tipos de proyectiles distintos -largo, medio y corto alcance-, con diferentes puntos de mira en el panel de mandos, según sea el misil preparado para la misión correspondiente, así como bengalas y ráfagas de ametralladora. Para un mejor manejo de las situaciones, dispondrás de cuatro puntos de vista desde dentro de la cabina del piloto y una vista externa de la situación desde todos los ángulos posibles. También puedes obtener observaciones interesantes desde los misiles y hay dispositivos especiales para acelerar el término de la misión, como pueden ser los asientos eyectables o evidentemente, estrellarte.

Puedes controlar el avión con el joystick o desde el teclado. Otras opciones son incrementar o disminuir la velocidad, usar el dispositivo de memoria del avión, ajustar el nivel de detalle y disponer de la ayuda que te brindan los más de diecisiete informadores del panel de instrumentos. Tus

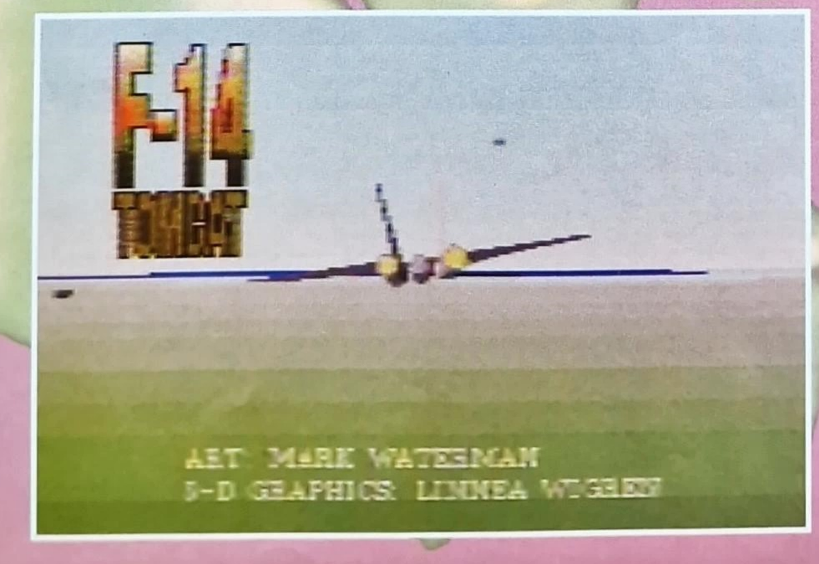




enemigos: los temidos MIG-21, MIG-23, MIG-25, MIG-29 y SU-22, que pueden variar en sofisticación, capacidad de maniobra y velocidad. Puedes salvar o recuperar una batalla para poder continuar después.

En definitiva, este paquete es una ganga que te garantizará la diversión para el resto del año. Así, disfrutarás más los ratos que pases divirtiéndote delante del ordenador. Buena suerte, monstruo informático y *"sácale la pringue"* a **TRIPLE ACTION**.

JOSE VILLALBA MEDINA



Esta es una excelente vista del F-14, que los miembros de la USAF han denominado *cazador de MIGS* debido a sus inigualables características.



MS-DOS 6.0

MS-DOS 6.0: MEJORANDO

El tipo de instalación de MS-DOS 6.0 dependerá de si poseemos la versión *upgrade* o la versión completa. La primera, que hay que aclarar que es la que está a la venta para usuarios finales, necesita que nuestro ordenador ya tenga instalada previamente una versión 2.11 o superior de DOS u OS/2. Respecto a la versión completa hay que decir que teóricamente sólo está disponible para fabricantes de ordenadores, para que éstos la implementen en sus máquinas, pero como siempre suele ocurrir, es posible que algún usuario avezado se haya hecho conella.

MINIMOS REQUERIMIENTOS

En cualquier caso, para instalar la versión 6.0 del DOS debemos poseer como mínimo un ordenador basado en un microprocesador 8088 o superior, con al menos 512 Kb de memoria RAM y que posea, según en qué formato hayamos adquirido el software, una disquetera de 3 1/2" o de 5 1/4". Los discos en que se entrega el producto son de alta densidad, lo que implica que si nuestras disqueteras son de 360 o 720 Kb, deberemos enviar un cupón que se incluye en el manual de usuario a Microsoft, para que éste nos envíe los disquetes en el formato deseado. No es necesario que nuestro ordenador tenga instalado Windows 3.1, pero solamente con éste, aprovecharemos al cien por ciento las posibilidades ofrecidas por la última versión de DOS. Des-

```
 Archivo  Búsqueda                                                    Ayuda
                   MS-DOS Ayuda: Referencia de comandos

Use las barras de desplazamiento para ver más comandos. O bien, presione la
tecla AV PAG. Para obtener más información acerca del uso de la Ayuda de
MS-DOS, en el menú Ayuda, elija Cómo usar la Ayuda de MS-DOS, o bien,
presione la tecla F1. Para salir a MS-DOS, presione las teclas ALT, A, L.

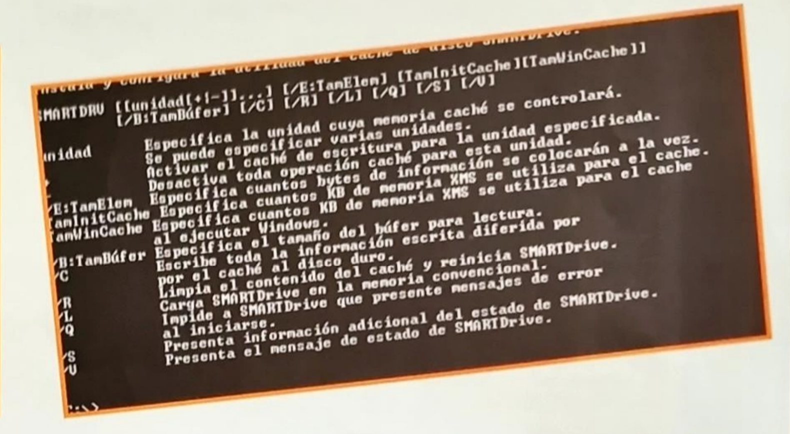
<ANSI.SYS>                     <EGA.SYS>                   <Msd>
<Append>                       <Emm386>                    <Nlsfunc>
<Attrib>                       <EMM386.EXE>                <Numlock>
<Batch-Proceso por lotes>      <Erase>                     <Path>
<Break>                        <Exit>                      <Pause>
<Buffers>                      <Expand>                    <Power>
<Call>                         <Fasthelp>                  <POWER.EXE>
<Cd>                           <Fastopen>                  <Print>
<Chcp>                         <Fc>                        <Prompt>
<Chdir>                        <Fcbs>                      <Qbasic>
<Chkdsk>                       <Fdisk>                     <RAMDRIVE.SYS>
<CHKSTATE.SYS>                 <Files>                     <Rd>
<Choice>                       <Find>                      <Rem>
<Cls>                          <For>                       <Ren>
<Comandos CONFIG.SYS>          <Format>                    <Rename>
<Comandos internacionales>     <Goto>                      <Replace>
<Alt+C=Contenido> <Alt+S=Sgte> <Alt+R=Regresar>                 B 00001:002
```

La versión 6.0 cuenta con una completa ayuda, accesible tanto desde DOS como desde Windows.

```
Editor MS-DOS
Archivo  Edición  Búsqueda  Opciones
CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
buffers=30,0
FILES=30
DOS=UMB
LASTDRIVE=E
FCBS=16,0
DEVICEHIGH /L:1,12192 =C:\DOS\SETVER.EXE
DEVICE=C:\PHOTO\CANON.SYS
country =034,,c:\dos\country.sys
REM device=C:\WINDOWS\MOUSE.SYS /Y /le
REM device=C:\WINDOWS\mouse.sys
STACKS=9,256
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\  /p
DOS=HIGH
DEVICEHIGH /L:1,41776 =C:\STACKER\STACKER.COM C:\STACVOL.DSK
DEVICE=C:\STACKER\SSWAP.COM C:\STACVOL.DSK /SYNC
DEVICEHIGH /L:1,11424 =C:\NAV\NAV&.SYS /B

MS-DOS Editor  F1=Ayuda  Presione ALT para activar menús          D 000
```

Esta versión modifica el CONFIG.SYS para aprovechar mejor los recursos del ordenador.



```
SMARTDRV [[unidad[+|-]]...] [/E:TamElem] [TamInitCache][TamWinCache]]
  [/B:TamBúfer] [/C] [/R] [/L] [/Q] [/S] [/V]

unidad         Especifica la unidad cuya memoria caché se controlará.
               Se puede especificar varias unidades.
+              Activar el caché de escritura para la unidad especificada.
-              Desactiva toda operación caché para esta unidad.
/E:TamElem     Especifica cuantos bytes de información se colocarán a la vez.
TamInitCache   Especifica cuantos KB de memoria XMS se utiliza para el cache.
TamWinCache    Especifica cuantos KB de memoria XMS se utiliza para el cache
               al ejecutar Windows.
/B:TamBúfer    Especifica el tamaño del búfer para lectura.
/C             Escribe toda la información escrita diferida por
               por el caché al disco duro.
/R             Limpia el contenido del caché y reinicia SMARTDrive.
/L             Carga SMARTDrive en la memoria convencional.
/Q             Impide a SMARTDrive que presente mensajes de error
               al iniciarse.
/S             Presenta información adicional del estado de SMARTDrive.
/V             Presenta el mensaje de estado de SMARTDrive.
```

Opciones disponibles para la instalación y configuración de SMARTDrive.

Si bien la versión 5.0 de MS-DOS ya ha supuesto una importante mejora del sistema operativo estándar de los PC, la 6.0 incorpora atractivas novedades que potencian aún más éste. Por nombrar las más importantes diremos que cuenta con la posibilidad de doblar la capacidad del disco duro, un programa de protección antivirus y una utilidad para hacer "backups" o copias de seguridad.

EL ESTANDAR

pués de tener en cuenta las recomendaciones del fabricante, podremos iniciar el procedimiento de instalación de MS-DOS 6.0 con tan sólo ejecutar el fichero INSTALAR, llamándolo desde la disquetera en que se encuentre. INSTALAR se encargará de descomprimir los ficheros y de guardarlos en el disco duro. En el caso de que tengamos alguna duda durante el proceso de instalación, sólo deberemos atenernos a los mensajes que irán apareciendo en pantalla.

```
File  Utilities  Help

Computer...        American Megatrend 80386     Disk Drives...    A: B: C: D:
Memory...          640K, 3072K Ext, 1024K XMS   LPT Ports...      1
Video...           VGA, Quadtel                 COM Ports...      2
Network...         No Network                   IRQ Status...
OS Version...      Versión MS-DOS 6.00          TSR Programs...
                   Windows 3.10
Mouse...           Not Detected                 Device Drivers...
Other Adapters...  Game Adapter

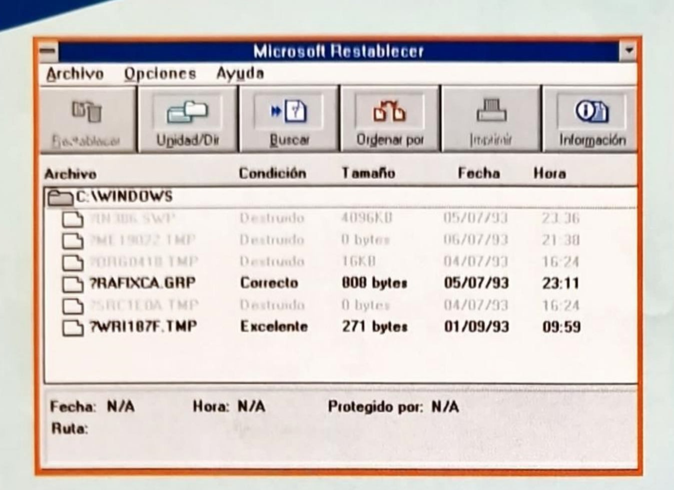
Press ALT for menu, or press highlighted letter, or F3 to quit MSD.
```

MSD.EXE nos suministra información técnica sobre nuestro ordenador, aunque con el inconveniente de estar escrita en inglés.

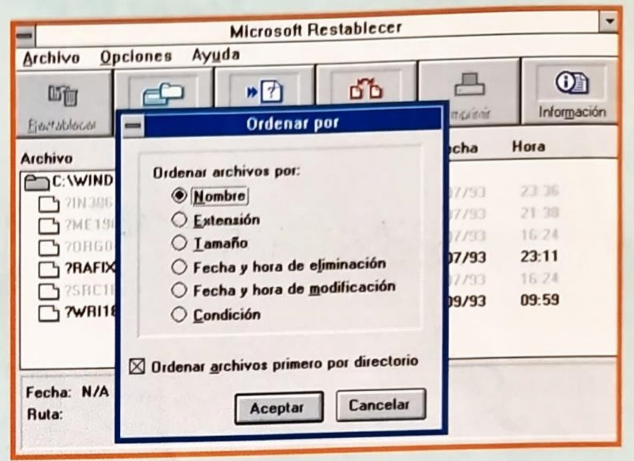
MEJORA EN LA MEMORIA

Si la cantidad de memoria RAM que tenemos es importante, tanto o más lo es la gestión que el sistema operativo pueda hacer de ella. En Microsoft han sido plenamente conscientes de este punto y han dotado a la versión 6.0 de MS-DOS de los medios para gestionarla adecuadamente. Así se han incluido los siguientes comandos: MEMMAKER.EXE, EMM386.EXE, SMARTDRV.EXE y MEM.EXE, que a continuación explicaremos más detalladamente.

■ MEMMAKER.EXE consigue la optimización de los recursos de la memoria RAM definiendo la configuración de carga más adecuada de los *drivers* residentes de forma automática. Para ello modifica los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS, aprovechando de esta manera los UMBs disponibles para cargar el mayor número de programas residentes que sea posible. De esta manera se consigue aumentar la cantidad de memoria



Basada en la orden UNDELETE del DOS, la aplicación Restablecer para Windows permite recuperar ficheros borrados.



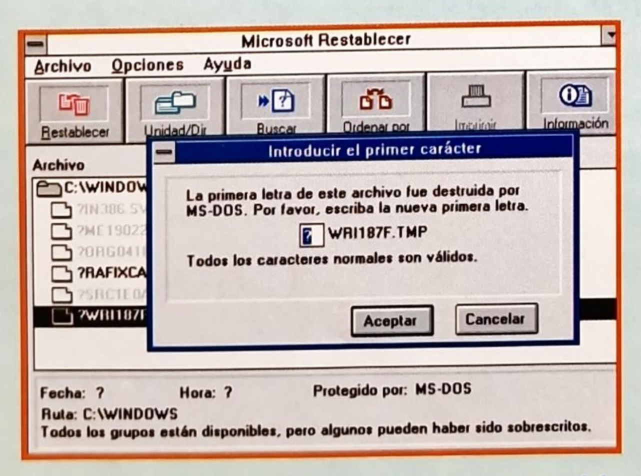
Con la opción Ordenar por se facilita la localizacióndе los ficheros a recuperar.

convencional disponible. Datos importantes sobre MEMMAKER.EXE son que sólo es utilizable si tenemos un equipo dotado con un procesador 80386 u 80486 y memoria extendida. Por otra parte, hay que tener en cuenta que esta utilidad hay que ejecutarla desde el propio DOS, fuera de Windows.

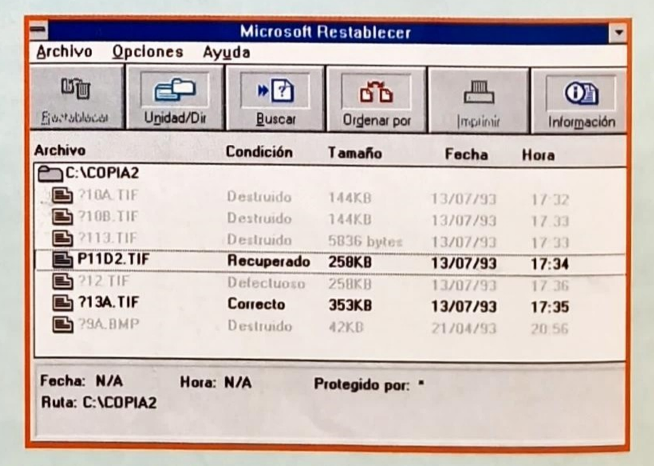
■ EMM386.EXE persigue igualmente un mejor aprovechamiento de la memoria del sistema, en este caso de la expandida. Este comando facilita el acceso al área de memoria superior y utiliza la memoria extendida para simular memoria expandida. Este comando sólo se puede utilizar en ordenadores 386 o superiores. Para beneficiarse de las posibilidades de EMM386.EXE se debe cargar con una instrucción DEVICE en el CONFIG.SYS. También posibilita que se carguen *drivers* de dispositivos y programas en bloques de la memoria superior. Hay que decir que, aunque Windows y todas las aplicaciones desarrolladas para este entorno no utilizan la memoria expandida, EMM386.EXE podrá ser útil cuando en Windows se esté trabajando con aplicaciones en MS-DOS que, como ya hemos dicho, si gestionan este tipo de memoria como es el caso de muchos juegos.

■ MEM.EXE está mejorado respecto a la versión anterior de DOS. Esta mejora se basa fundamentalmente en una mayor y más completa información sobre el reparto de la memoria y los ficheros que la utilizan. MEM.EXE nos puede mostrar información sobre las áreas de memoria asignadas, las libres y las aplicaciones que tengamos cargadas en la memoria en un momento dado. Una característica importante y sumamente útil es la posibilidad de determinar la zona de memoria, dentro de los UMB, donde se cargan los programas residentes mediante los comandos LOADHI y DEVICEHIG.

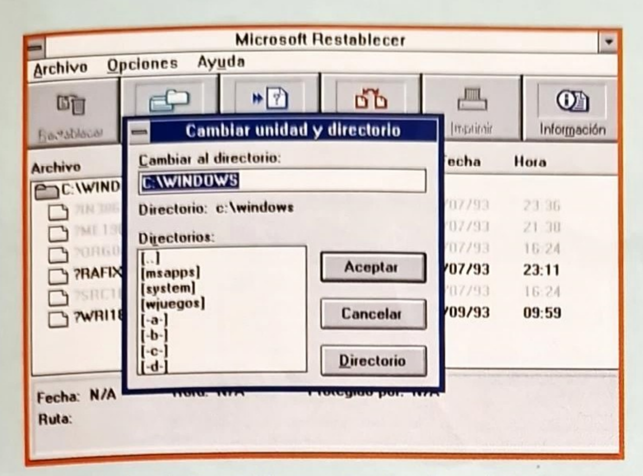
■ SMARTDRV.EXE es un caché de disco, con escritura diferida de datos, posibilita reconfigurar los parámetros de memoria superior y examinar estadísticas a través de líneas de comando. Esto implica una forma de disminuir el tiempo que el ordenador utiliza para leer datos del disco duro. No obstante, cuando se va a instalar debemos tener en cuenta que



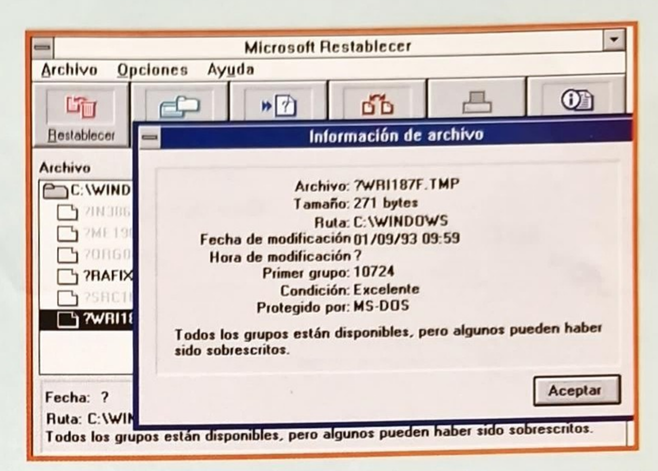
Será necesario que recordemos el primer carácter del nombre del fichero borrado para poder recuperarlo.



Como muestra la imagen, hemos conseguido recuperar el fichero P11D2.TIF.



Otra opción de Restablecer permite el cambio de unidad y directorio en los que queremos recuperar ficheros eliminados.



Información relativa a un fichero borrado que queremos restablecer.

SMARTDRV. EXE ocupa un área de memoria para escribir los datos que lee del disco duro. Con ello se consigue que el sistema funcione más rápido pues, evidentemente, se tarda menos en leer la memoria RAM que la información contenida en el disco duro.

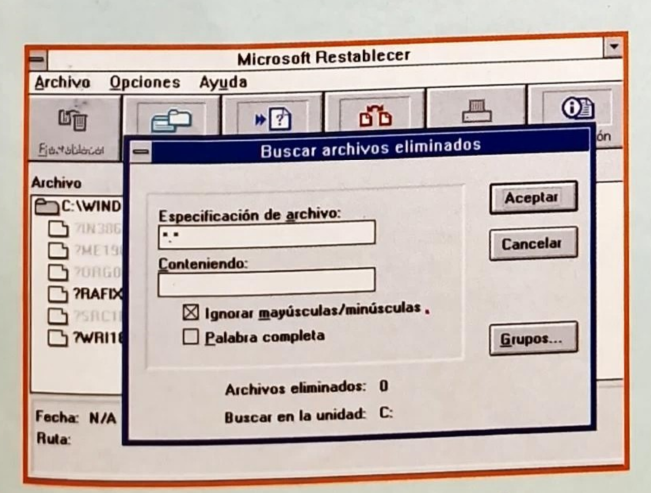
HERRAMIENTAS PARA MEJORAR EL SISTEMA

En la versión 6.0 de MS-DOS se han incluido interesantes comandos destinados a mejorar el rendimiento de nuestro ordenador o conseguir realizar más rápidamente tareas que antes implicaban más tiempo. Tales comandos son: MSD.EXE, DEFRAG.EXE, DBLSPACE.EXE, UNDELETE.EXE, Antivirus Central Point y BACKUP.EXE.

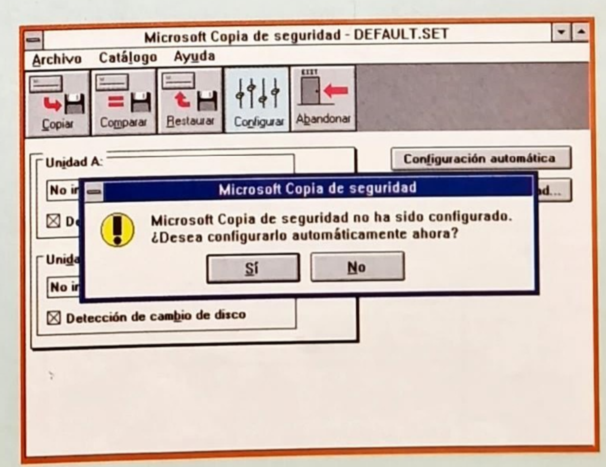
■ MSD.EXE (cuyas siglas corresponden a "MicroSoft Diagnostic") nos da información técnica sobre nuestro sistema. La información que se puede conseguir mediante MSD es relativa a elementos del ordenador como la memoria, el sistema de vídeo, trabajo en red, versión de sistema operativo, ratón, diferentes adaptadores, unidades de disco, puertos paralelo y serie, interrupciones (IRQs), los programas residentes en memoria (TSR) y controladores (*drivers*). Tristemente la información contenida en MSD está escrita en inglés, por lo que sólo podrán aprovecharse de ella las personas que tengan conocimientos de este idioma.

■ DEFRAG.EXE posibilita un funcionamiento más rápido del disco duro, gracias a que ordena exhaustivamente los archivos guardados en él, impidiendo que éstos se fragmenten y que su lectura sea más dificultosa. La fragmentación de los ficheros se produce cuando el sistema operativo realiza las operaciones de crear, modificar y borrar ficheros. Una advertencia: no se debe utilizar DEFRAG cuando se está trabajando con Windows.

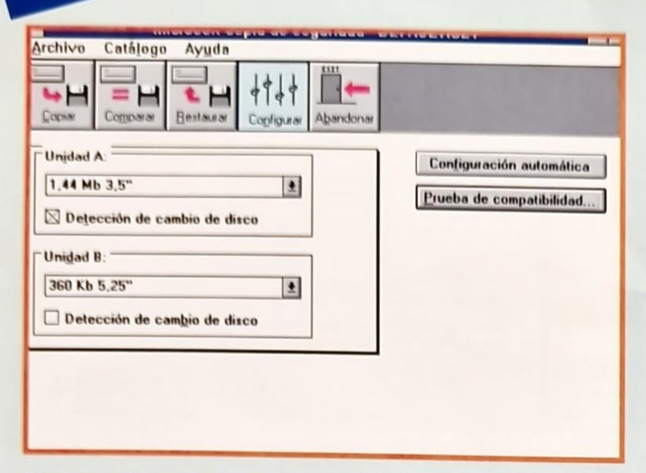
■ DBLSPACE ofrece a los usuarios de la versión 6.0 de MS-DOS la posibilidad de duplicar la capacidad de almacenamiento de su disco duro. El sistema utilizado es la compactación de los ficheros en tiempo real. Debido a este punto, y si el usuario decide borrar ficheros de su disco duro para poder conseguir espacio libre, debe-



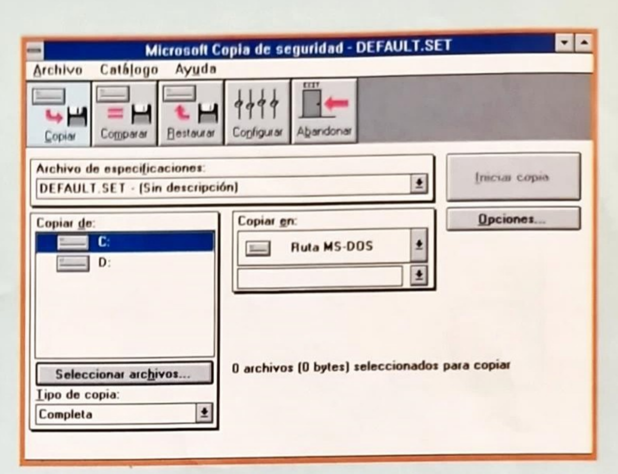
La opción Buscar archivos eliminados permite especificar el tipo de archivos, y su contenido, que queremos recuperar.



Para poder trabajar con la utilidad Copia de Seguridad, primero es necesario haberla configurado.



Un paso importante en la configuración de la utilidad Copia de Seguridad es la prueba de compatibilidad de las unidades de disquete.

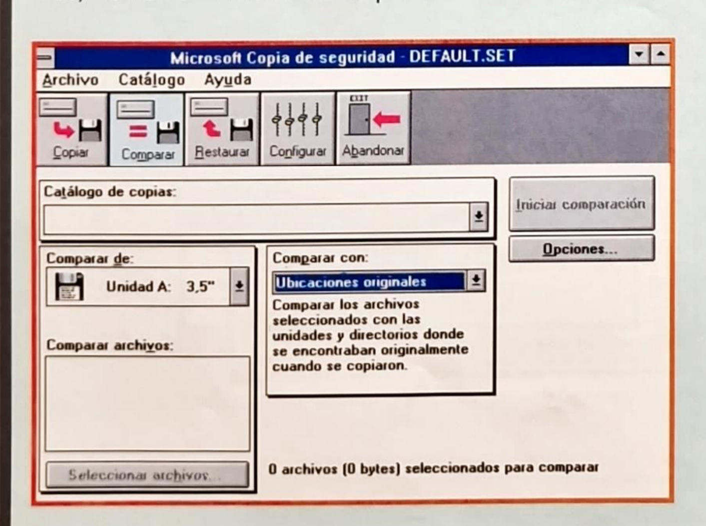


Opción de copiar con la utilidad Copia de Seguridad.

rá tener cuidado de no eliminar alguno perteneciente a DBLSPACE, ni alguno de los ficheros ocultos de la unidad. Un dato importante a tener en cuenta para que este programa pueda aumentar la capacidad de almacenamiento del disco duro es que éste ha de tener libre al menos 1 Mb. En el caso de un disquete, la cantidad es de 200 Kb. El ratio de compresión que se consigue con este programa es de 1,7 sobre la capacidad inicial del disco duro. DBLSPACE se puede manejar a través de menús y posibilita, además de comprimir el disco duro como ya se ha mencionado, comprimir disquetes, aumentar el nivel de compresión, desfragmentar discos ya comprimidos, chequear discos duros y disquetes, montar y desmontar volúmenes, variar el tamaño de la partición comprimida y la no comprimida, además de recalcular el ratio de compresión y la capacidad del disco estimada. Otra característica interesante de DBLSPACE es la posibilidad que tiene de poder trabajar con discos comprimidos por el muy difundido Stacker.

■ UNDELETE permite recuperar ficheros borrados por equivocación. UNDELETE tiene tres niveles de protección para los ficheros borrados. El más potente guarda éstos en un subdirectorio oculto hasta que discurra un tiempo prudencial o no quede espacio libre en el disco duro.

■ ANTIVIRUS cubre una necesidad cada día más acuciante: protegerse de los virus. El fabricante de este antivirus es la conocida firma desarrolladora de las famosas PC Tools, Central Point. Este programa de detección y eliminación de virus puede identificar y destruir unos 1000 virus de los conocidos en la actualidad, aunque como ya se sabe, será necesario que el usuario renueve su versión de antivirus continuamente para que los nuevos virus que vayan apareciendo no le jueguen *bromas* pesadas. Como sistema de defensa de nuestro ordenador, el antivirus posee un módulo que se queda residente en memoria (tanto para MS-DOS como para Windows). Ademas de desarrollar las labores de detección y eliminación de virus, el antivirus cuenta con una biblioteca sobre los virus conocidos y de lo que pueden hacer en nuestro ordenador.



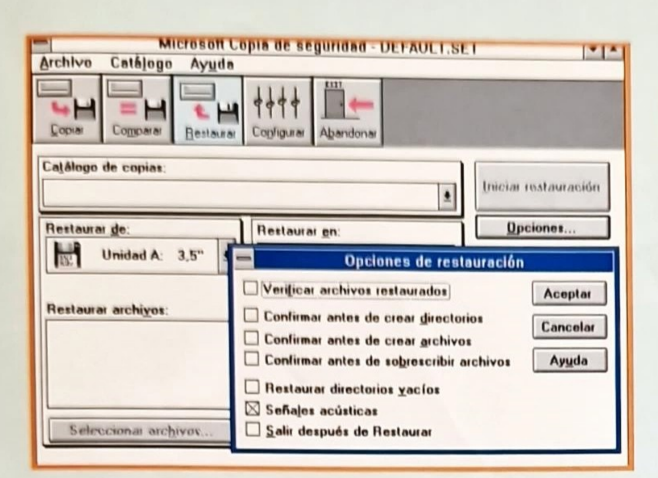
Opción de comparación en Copia de Seguridad.

■ COPIAS DE SEGURIDAD. Estas copias se pueden hacer mediante el programa de backup, disponible para funcionar tanto en entorno DOS como en Windows. Este programa de backup, perteneciente a la compañía desarrolladora de software de Peter Norton, permite también hacer copias de seguridad de los ficheros que estén comprimidos.

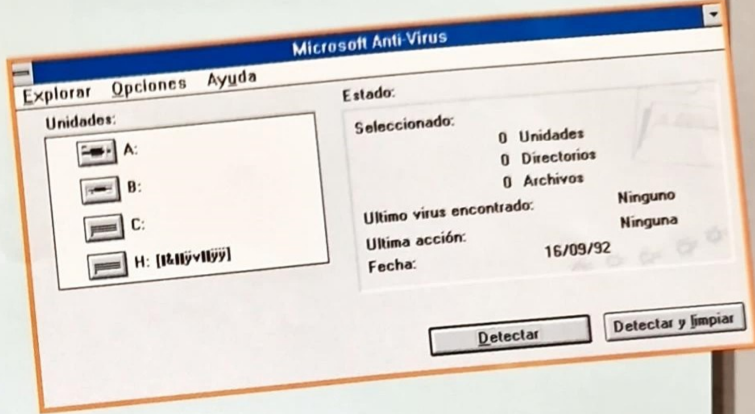
MS-DOS MULTIMEDIA Y OTRAS MEJORAS

■ MSCDEX. La importancia que día a día va alcanzando los sistemas multimedia se deja ver en esta nueva versión del MS-DOS. De esta forma, las nuevas extensiones multimedia MSCDEX permiten trabajar con unidades CD-ROM sin que sea necesario utilizar la orden SETVER como era necesario hacer con la versión 5.0.

■ DELTREE. Como ya sabrán seguramente todos los usuarios del DOS, para borrar un directorio primero hay que eliminar los ficheros que se encuentren en



En Restaurar, de la utilidad Copia de Seguridad, contamos con las opciones mostradas en la imagen.



Con el antivirus incluido en la versión 6.0 podremos estar más tranquilos frente a los temidos virus.

él y posteriormente borrar el directorio. Ahora con DELTREE esto ya no es necesario, ejecutando esta orden se borra en un sólo paso el directorio y los ficheros que en él se hayan.

■ MOVE puede desplazar los archivos seleccionados al lugar que nosotros especifiquemos. También puede modificar el nombre de los directorios de una manera simple.

■ NUMLOCK permite especificar el valor de **<Bloq Despl>** (activado/desactivado) para el teclado numérico. Unicamente es utilizable esta orden dentro de un bloque de menú en el archivo CONFIG.SYS.

■ POWER.EXE hace posible ahorrar hasta un 25 por ciento de la energía contenida en las baterías de los portátiles. No obstante, el ordenador que se quiera beneficiar de esta posibilidad debe estar dotado con un sistema BIOS con APM para gestionar funciones tales como la desconexión de la pantalla y el disco duro cuando no se trabaje con ellos.

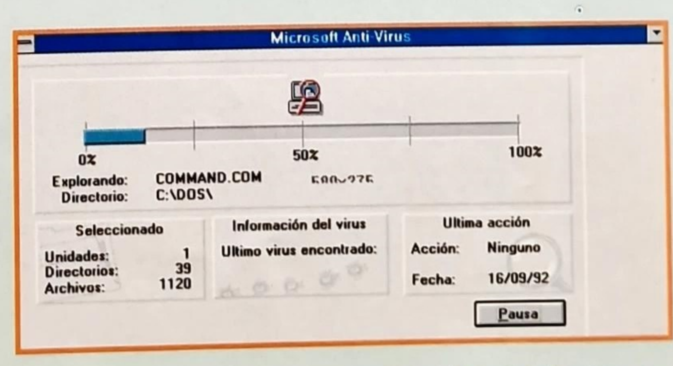
■ INTERLINK será de gran utilidad para aquellas personas que posean dos ordenadores (sobre todo si se trata de un modelo de sobremesa y otro portátil) ya que les permitirá realizar intercambios de información entre ellos. La conexión de ambos ordenadores se realizaría con un cable que se conectaría al puerto paralelo o serie de cada uno de ellos. De esta forma uno de los ordenadores podría actuar como servidor de comunicacionesy el otro como estación suya o viceversa.

■ BATCH. Otro de los aspectos contemplados en MS-DOS 6.0 ha sido el de facilitar la vida a los programadores. Para ello se han implementado nuevos comandos para crear ficheros BATCH más potentes, dotados con posibilidades interactivas al incluir comandos para realizar preguntas, pausas, etc.

■ FICHEROS DE CONFIGURACION. Se ha tenido en cuenta la necesidad que tienen algunos usuarios de disponer de varios ficheros de configuración. Esto normalmente es debido a que se trabaja en algunas ocasiones con programas que necesitan una configuración diferente al resto de los programas. Con MS-DOS 6.0 es posible disponer de más de una configuración de arranque en el fichero CONFIG.SYS gracias a la utilización de menús configurables por el usuario. Gracias a las teclas de función podemos seleccionar los comandos que queremos cargar en el CONFIG.SYS. Si además queremos que no se ejecuten las órdenes contenidas tanto en éste fichero como en el AUTOEXEC.BAT, podemos conseguirlo pulsando la tecla **<F5>**. De esta manera el ordenador arrancará con una configuración por defecto.

■ AYUDA. La ayuda que Microsoft ha implementado en su producto es interactiva. El fichero HELP.EXE incluye todos los parámetros de los comandos con notas, opciones y ejemplos de utilización. También es posible conseguir ayuda sobre un fichero desde el propio módulo de ayuda. Pero la opción más sencilla de utilizar la ayuda es ejecutando HELP o, si lo deseamos, poniendo a continuación el nombre del fichero del que queremos conseguir información. HELP está dotado con un menú en el que se encuentran los nombres de todos los ficheros de los que es posible recibir ayuda. Bastará con situarnos sobre el nombre que queramos, por ejemplo con el ratón, y hacer *clic*.

EDUARDO RUIZ DE VELASCO



El antivirus comprueba primero que no hay ningún virus en la memoria del ordenador.

DISCOS



En la brecha

ROLLING STONES

Los viejos rockeros siguen en la brecha. Los cuatro Rolling Stones que quedan en la legendaria formación están preparando su nuevo álbum. Por ello, han viajado hasta Irlanda y se han puesto manos a la obra para sacar adelante otro disco que, a buen seguro, dará mucho que hablar. De momento, los chistosos Stones nos muestran al *sustituto* del bajista Bill Wyman: de pelo completamente blanco, este jovenzuelo tiene 18 meses y está dispuesto a no dejarse amilanar por nadie. Parece que el humor del cuarteto goza de buena salud. Veámos si siguen así los asuntos musicales que se traen entre manos.

Sigue la locura

INHUMANOS

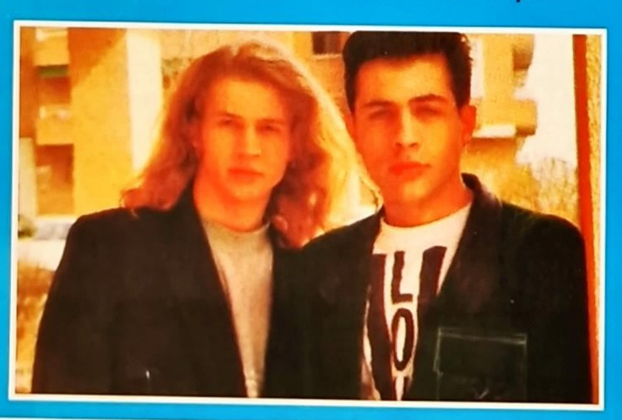
Los chicos de Inhumanos siguen en su línea provocadora y ácrata con el disco *9 canciones con mensaje y una con recao.* La novedad fundamental del álbum es que tiene como origen música popular española como las verbenas y las murgas, alejándose de los rasgos musicales propios del pop británico e incluso español. Parece que la numerosa formación de Inhumanos se resiste a desaparecer, pese a las críticas de muchos sectores que les consideran un subproducto musical. Veámos lo que da de sí este disco antes de juzgar al divertido grupo, que pretende hacernos pasar ratos muy divertidos.



Después de un año

PLATON

Tu canción sin nombre es el trabajo más reciente de Platón. El dúo se refiere a él como un trabajo aún más romántico y melódico. Los dos hermanos comenzaron su andadura musical hace un año con *Perdiendo la inocencia* , disco en el que contaron con diversas colaboraciones. El trabajo actual está íntegramente realizado por ellos y tiene a Pablo Pinilla como productor. Destacan los temas *Ser tu amigo, Ni en 2.000 canciones, Mi sueño* o *El frío de tu piel.*



Pop madrileño

LOS CACIQUES



La savia nueva del pop se hace realidad con Los Caciques. El trabajo que les introduce en el gran mundo de la música es *Por la baranda*. El grupo cuajó en una pequeña sala de conciertos de Madrid, propiedad de la familia de algunos componentes del grupo. Después de este empujón, tendrán que demostrar por sí mismos su valía. Se pelean por todo tipo de público con un estilo sencillo y sin demasiadas pretensiones. Piensan que todo está inventado pero, por supuesto, sobre sensaciones, no hay nada escrito.



Banderas, otra vez en la cima

LA CASA DE LOS ESPIRITUS

Una obra de la Isabel Allende es la musa inspiradora de esta historia, que cuenta las andanzas de los Del Valle, acaudalada familia chilena. Nuestro actor más internacional, Antonio Banderas, y Winona Ryder son los protagonistas de una tórrida historia de amor que se desarrolla en el contexto de la accidentada historia familiar. Aquí pasa de todo. No en vano, el papel de la jefa de la familia, Clara, interpretado por Meryl Streep, ha sido pretendido por otras actrices de renombre como Geena Davis, Kim Basinger o Michelle Pfeiffer. Los intereses encontrados de los personajes, mezclados con sus sentimientos y pasiones prevén un desenlace de lo más impactante.

Director: Bille August. Intérpretes: Jeremy Irons, Glenn Close, Meryl Streep, Antonio Banderas, Winona Ryder. Género: Drama.

Se busca novia para viudo joven

SLEEPLESS IN SEATTLE

Otra vez vuelve a funcionar la pareja Ryan-Hanks. En este caso, la historia no es menos descabellada que la de *Joe contra el volcán*. Walter, el hijo de Sam (Tom Hanks) llama a un programa de televisión con el propósito de encontrar una novia para su apenado padre. La afortunada es Annie, interpretada por Meg Ryan, que nada más escuchar la llamada, se enamora locamente de Sam. Aunque está casada, esta periodista deja a su marido, un ser anodino y sin encanto personal, y comienza el asedio del viudo. No es algo muy común pero puede que estos dos chicos tengan futuro, quién sabe...

Director: Nora Ephron. Intérpretes: Tom Hanks, Meg Ryan, Bill Pullman, Ross Malinger. Género: Comedia.

En busca del cofre

REDADA EN HARLEM



La rivalidad entre bandas y los muchachos trajeados encañonando una pistola son el caldo de cultivo de *Redada en Harlem*, cuyo punto de partida es la huida de la novia del capo con el botín. Immabelle, así se llama ella, abandona a Slim, jefe de la banda, con un cofre lleno de oro y su nuevo amiguito, Easy Money (Danny Glover). Perseguidos por los sicarios de Slim, la pareja busca refugio en Harlem, donde esperan darles esquinazo. Imabelle actúa de nuevo: seduce a Jackson, un desconocido Forest Whitaker, apocado empleado de pompas fúnebres. El móvil parece ser su hermano Goldy, el chulo del barrio, interpretado por Gregory Hines.

Director: Bill Duke. Intérpretes: Forest Whitaker, Danny Glover, Robin Givens, Gregory Hines. Género: Comedia.



Violento amor

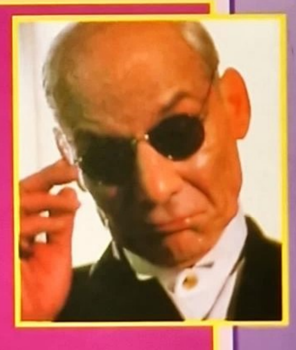
¡DISPARA!

Francesca Neri, a quien conocemos por personajes como el interpretado en *Las Edades de Lulú*, se mete en papel de la joven, Ana, una caballista de circo, que es violada brutalmente. Su habilidad en el tiro al blanco hace que planee una venganza contra su agresor. Además, Ana se ha enamorado locamente de un periodista, Marcos, encarnado por Antonio Banderas, y a quien no le gusta mucho estar rodeado de gente. En definitiva, las historias se cruzan, desembocando en una trágica historia de amor en el marco de una ciudad hostil.

Director: Carlos Saura. Intérpretes: Francesca Neri, Antonio Banderas, Walter Vidarte, Coque Malla, Concha Leza. Género: Tragedia urbana.

Un clásico en la pantalla grande

TIRANO BANDERAS

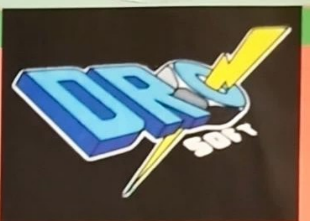


La prosa de don Ramón María del Valle-Inclán no pasa de moda. Y si no, vean esta adaptación cinematográfica de *Tirano Banderas*, de la mano de José Luis García Sánchez, quien ya trasladara *Divinas Palabras* a la pantalla grande. La acción se desarrolla en Santa Fe de Tierra Firme, donde un dictador autóctono hace y deshace a su antojo. Un sector criollo intentará derrocar el orden impuesto por el tirano, mientras que otros legalistas, con poca perspectiva, pretenden caminar hacia reformas liberales. Destacan los paisajes de la isla de Cuba.

Director: José Luis García Sánchez. Intérpretes: Gian Maria Volonté, Fernando Guillén, Ana Belén, Juan Diego, Javier Gurruchaga.

CONCURSO LEMMINGS 2





LISTA DE GANADORES DEL CONCURSO LEMMINGS 2

PRIMER PREMIO

☆ Dos camisetas Lemmings 2 (una blanca y otra gris).
☆ Una tarjeta de sonido Sound Master +.
☆ 35.000 Pesetas en juegos de Dro Soft (a elegir por el ganador).

FRANCISCO JOSE BLANCO GALAN
MASANASA (VALENCIA)

SEGUNDO PREMIO

☆ Una camiseta Lemmings 2 .
☆ 25.000 Pesetas en juegos de Dro Soft (a elegir por el ganador).

ANGEL ORTIZ
GUADALAJARA

TERCER PREMIO

☆ Una camiseta Lemmings 2 .
☆ 15.000 Pesetas en juegos de Dro Soft (a elegir por el ganador).

AUXILIADORA NAVARRO LOBO
JEREZ DE LA FRONTERA (CADIZ)

OK PC CORREO

OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

WING COMMANDER II

Me gustaría saber si la misión 30 de Wing Commander II es la última. También quisiera saber qué es GWBASIC ¿se incluye en el MS-DOS 5.0?

OSCAR DAVO
STA. CRUZ DE TENERIFE

RESPUESTA

*En efecto, la 30 es la última y más difícil misión; primero te enfrentarás a uno de los mejores pilotos, khilrathis, y después a su nave nodriza.

*El lenguaje GWBASIC se incluía en las anteriores versiones de MS-DOS



como lenguaje de programación de BASIC. En la versión de MS-DOS 5.0 ha sido sustituido por QBASIC, que es más potente y rápido.

MONKEY ISLAND II

Estoy al final del MONKEY ISLAND II y no sé cómo coger un pelo del fantasma LECHUCK.

J. ANTONIO DOMURO
VILLALBA DELS ARCS (BARCELONA)

RESPUESTA

*Para obtener un pelo del fantasma LECHUCK deberás utilizar el ascensor y subir en el justo momento en que aparezca en la puerta. Si haces esto, le pillarás la barba con las puertas del ascensor y obtendrás el preciado pelo.

RISKY WOODS

En el juego Risky Woods, sólo



podemos llegar a la primera fase. ¿Cómo podemos pasar a las fases siguientes?

JAVIER VALDES
SANTIAGO DE CHILE

RESPUESTA

*Para pasar de fase deberás destruir las estatuas de cada fase. A lo largo del juego, tienes que recoger unos símbolos en forma de ojo que te servirán para destruir las estatuas que te bloqueen el paso, pulsando simplemente la <Barra espaciadora>. También debes disparar a los monjes de piedra para liberarlos. En el caso de que estés jugando a versión demo de OK PC y no al juego completo, sólo podrás jugar a la primera fase.

MONKEY ISLAND II

Tengo dos preguntas: en la isla Phatt, ¿cómo puedo pasar la cascada?, y en la isla Booty, ¿cómo puedo encerrar a Stand en el ataúd para coger la llave?

JOSE LUIS SANMARTIN
ARAVACA (MADRID)

RESPUESTA

*Para pasar la cascada deberás utilizar la cola de un mono como llave y se te abrirá el paso.

*Para encerrar a Stand has de usar unos clavos y un martillo justo cuando se meta en el ataúd para mostrarte lo confortable que es. Para obtener estos objetos tienes que dar trabajo al carpintero cortándole la pata de palo a cierto pirata que está durmiendo encima de un barco.

INDIANA JONES: The Fates of Atlantis

¿Cómo puedo encontrar el `moonstone´ en este juego?

FELIPE ANDRES GARCIA
SANTIAGO DE CHILE

RESPUESTA

*La *Piedra Lunar* la encontrarás en la isla de Creta. Según el modo en el que estés jugando, tendrás que hacer diferentes cosas o incluso te la regalarán. Si juegas en el modo de *compañeros* con Sofía acompañándote, deberás utilizar el Teodolito (instrumento de triangulación) para triangular con cada uno de los cuernos que sobresalen del terreno y la cabeza de toro, encontrando así el lugar donde está enterrada esta piedra.



Escribidnos a:

OK CORREO
OK PC
Pza. del Ecuador 2. 1ºB
28016 MADRID
28016 Madrid



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

RANKING

1



ENTITY (Loriciel/Proein)

Anthemis era una chica sin muchas preocupaciones. Pero el regreso de Entity le hace convertirse en una poderosa valkiria espacial, dispuesta a todo para salvar el mundo. Para ello, se traslada a través de cinco planetas y pelea con todo bicho viviente. ¿Conseguirá nuestra heroína librarnos de Entity?

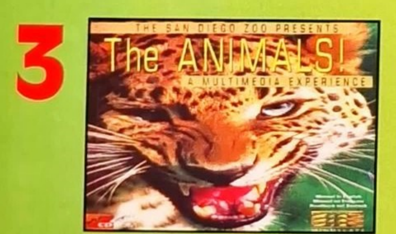
2



ALONE IN THE DARK 2
(Infogrames/Erbe)

El reto de Carnby es entrar en una casa al borde de un acantilado y rescatar a una niña, luchando contra la magia negra y los agujeros temporales.

3



THE ANIMALS!
(Mindscape/Dro Soft)

Si no puedes ir al zoo de San Diego, The Animals! es una interesante alternativa para ver, leer, oir y, sobre todo, aprender.

4



KING QUEST VI
(Sierra/Erbe)

Rescatar a Cassima es la única idea del príncipe, que viaja a una isla, guiado por las estrellas, para liberar de su amada.

5



SEAL TEAM
(Electronic Arts/Dro Soft)

Una cuadrilla de soldados estadounidenses vive las misiones más arriesgadas en Vietnam. Tú tienes la llave del éxito.

6



MIGHT & MAGIC III
(N. W. Computing/Proein)

Para los que quieran descubrir el placer de los juegos de rol, Night & Magic ofrece sencillez de manejo y muchísimas emociones.

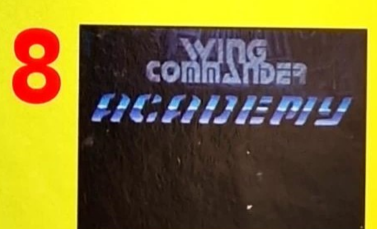
7



SPACE HULK
(Electronic Arts/Dro Soft)

Consigna: barrer el imperio de seres y objetos extraños. No hay piedad: te enfrentas a una cruel raza de alienígenas que pretende dominarlo todo.

8



WING COMMANDER ACADEMY
(Electronic Arts/Dro Soft)

Vuelve a experimentar las sensaciones de Wing Commander, esta vez siendo dueño y señor de tus propias misiones.

9



HUMANS II
(Gametek/Dro Soft)

La inteligencia es tu principal aliada en este paseo por la prehistoria, en el que tendrás que ayudar a nuestros antepasados.

10



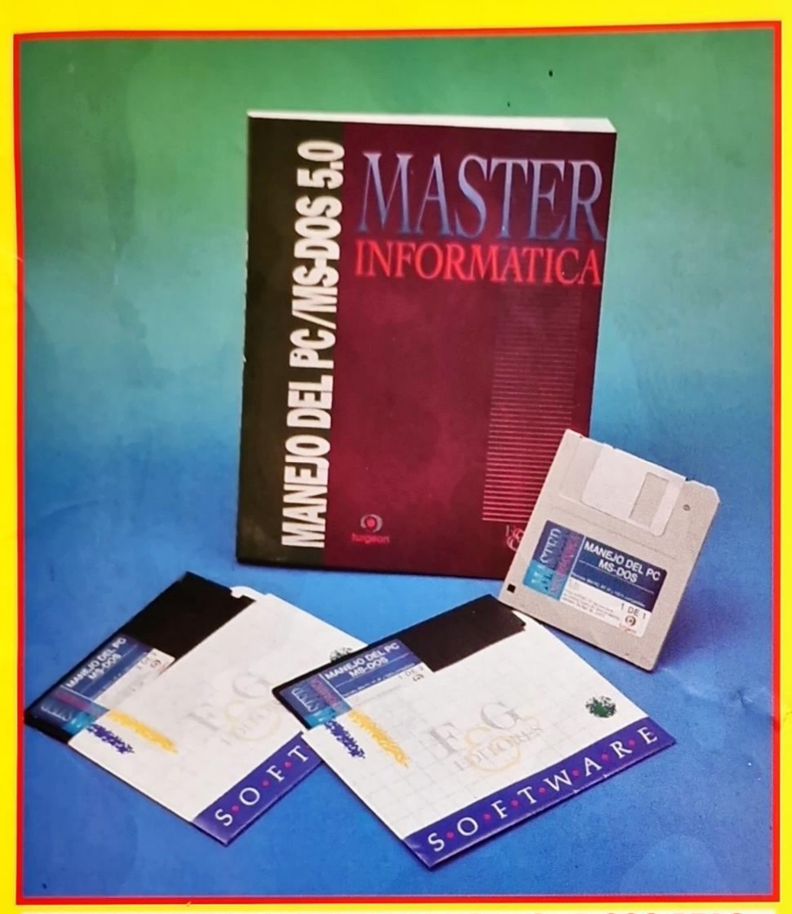
F-15 Strike Eagle III
(Microprose/Erbe)

La pre-misión y la post-misión de F-15 son los puntos fuertes de este simulador, creado por la firma Microprose.



¡SENSACIONAL OFERTA!

SUSCRIBETE Y APRENDE



VALOR APROXIMADO DEL REGALO, 5.000 PTAS








SUSCRIPCIONES

- **Por Tfno.**: 457 53 02/ 52 03/ 52 04
- **Por Fax.**: 457 93 12

¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el Programa Tutor Ms-Dos 5.0 o el 20% de descuento en el precio de tu suscripción. Ahora tienes la oportunidad... engánchate a

OK PC

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA

Tus continuas peleas por entender las acciones que realiza el ordenador, están llegando a su fin. Ponemos en tus manos el Programa Tutor para Ms-Dos 5.0,un verdadero profesor que te ayudará a convertirte en un experto conocedor del Sistema Operativo más utilizado del momento.

Ahora tienes la oportunidad de comprender mejor el mundo del PC a través de un método interactivo, sencillo, rápido de manejo y muy fácil de comprender. Los secretos de tu ordenador dejarán de serlo desde el primer día de este completo curso.

*OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis este magnífico programa tutorial para MS-DOS 5.0 en tu domicilio. Aprende a manejar tu ordenador a la vez que te diviertes con OK PC.

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibiré totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número: Piso:

C: Postal............ Ciudad:........................... Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

Tipo de ordenador:

Deseo recibir elTutor de Ms-Dos 5.0 : ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

- ☐ Contrarreembolso
- ☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
- ☐ Giro Postal Nº...

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador nº 2, 1ºB 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/ 52 03/ 52 04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/52 03/52 04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 1 de Abril.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



2 POR 1

TODO PARA TU PC

ERBE

MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 · 3ª Planta · 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 · Fax: (91) 528 83 63